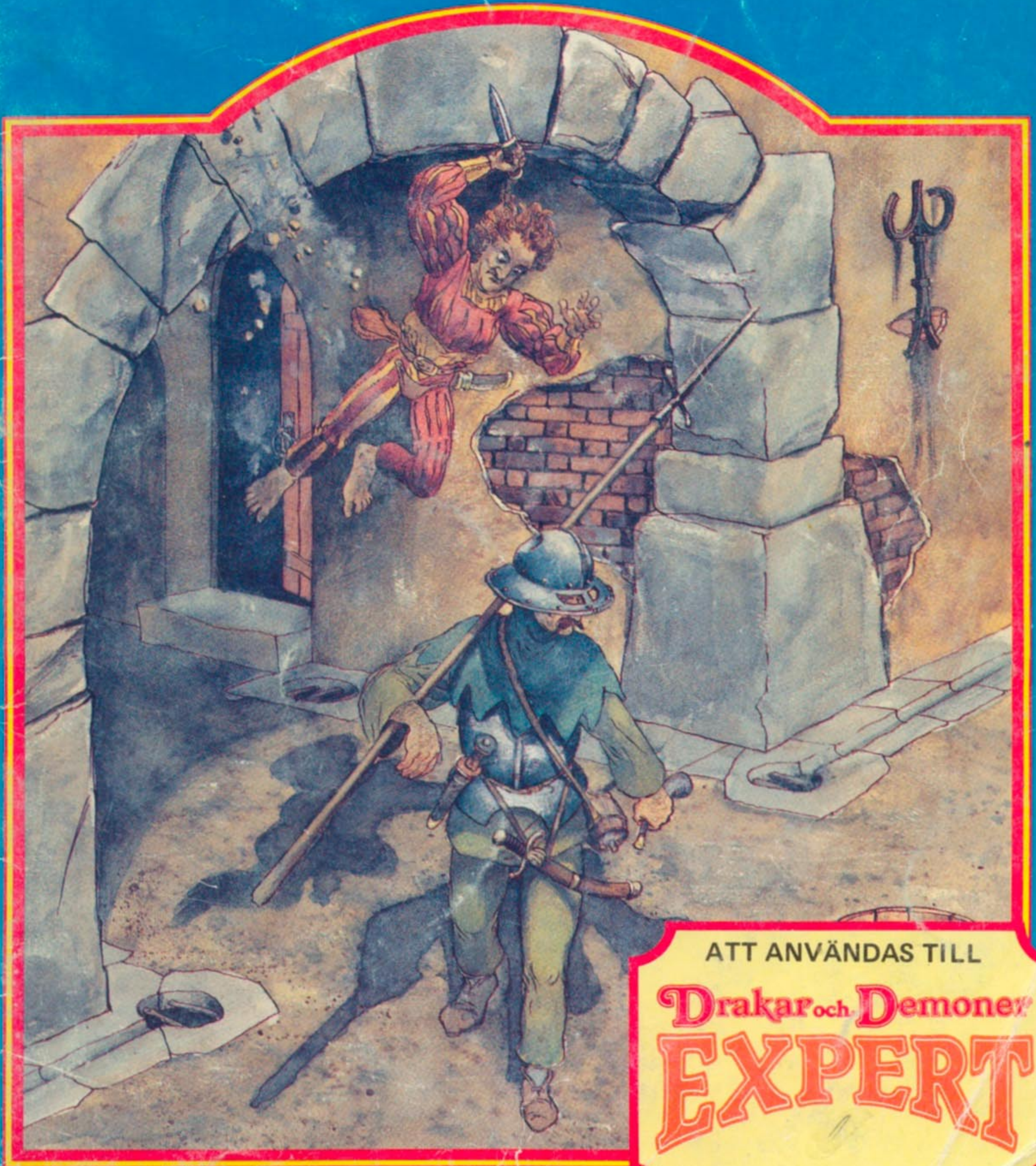
En detaljerad stad för dina äventyr

KANDRA

EREB ALTOR VOL. I





Konstruktörer: LEIF EUREN & ANN-SOPHIE QVARNSTRÖM
Redigering: ANDERS BLIXT
Framsida: PETER JOHNSSON
Kartor: ANN-SOPHIE QVARNSTRÖM, NILS GULLIKSSON
Illustrationer: NILS GULLIKSSON
Produktion: KLAS BERNDAL

Tryckt hos Tullbergs Klippan, 1986
Scan & PDF: Jonas

• KANDRA •

EREB ALTOR VOL.I

Inledning

Kandra är en stad för rollspel. Kandra är en vanlig stad i så motto att den i stort liknar en forntida stad, så som man ofta tänker sig att de städer såg ut som Conan, Ka-Zar och deras likar stötte på, men ovanlig eftersom varje fantasy-stad innehåller unika element. Detta är en hjälpreda för en spelledare, inte ett vanligt äventyr. Med Kandra som grund har du en utmärkt plats för intressanta äventyr. För att kunna använda alla de rika detaljer som finns i Kandra måste du som är spelledare ha tillgång till Expert Drakar & Demoner.

I Kandra finns allt man kan vänta sig finna i en stad; ett slamrande torgliv med rika, feta köpmän, stöddiga vakter och vackra pigor. Där finns breda gator med dignande butiker, smala, skumma gränder och stimmiga krogar med glam, stoj och busliv. Kandra har ett lugnt avskilt kloster med filosoferande och mediterande munkar, många själasörjande präster och imponerande tempel, mysiga värdshus med rum med mjuka sängar och trevlig betjäning, och en stor, imponerande akademi med stora tysta bibliotek med dammiga böcker. Och i Kandra finns också en organiserad brottslighet.

När du läser det här kommer finner du att det ofta står "han" om eventuella rollpersoner. Detta är ingen könsdiskriminering utan bara en förenkling för att få bättre "flyt" i texten. Står det "han" om en rollperson kan det lika gärna stå "hon". Det har ingen betydelse.

Mellanspel

De hade kommit från Aro först framåt middagstid, men det var för att de visst att det bara skulle ta dem några timmar att rida till Kandra. Värdshuset i Aro hade varit ganska medelmåttigt, men det var väl bara att vänta av en by som inte var stort mer än en rastplats för patrullerna. Det kändes skönt att färdas på kungens riksväg, säkra för alla rövare som strök omkring i skogarna. I alla fall så säkra de nu kunde bli. På de fyra dagar de varit på väg, hade de mött tre patruller och passerats av en.

Nu var de framme vid resans mål: Kandra.

Stadsmuren reste sig framför dem och bakom den hustaken. Porten i muren liknade hålet i en myrstack där människor gick ut och in till synes helt utan ordning och reda. Två vakter stod på bron framför porten och två till syntes på porttornens krön.

När det lilla sällskapet kom fram till porten blev de anropade en av vakterna dem.

"Håll! Vilka är ni? Och vad söker ni i Kandra?"

"Vi är fyra vandrare som söker kunskapen. Jag själv är Anur, och detta är Reol, Gadrius och Filip." Anur visade på sina tre kamrater, som nickade till bekräftelse då Anur sa deras namn. "Vi kommer för att söka vetskap i våra frågor hos Akademin i Kandra. Är det svar nog?"

"Mer än nog. Har ni något att förtulla?"

Anur ryckte på axlarna. "Ingen aning! Vi vet inte vad det är tull på. Det får du lov att berätta."

"Det är tull på..." Vakten sneglade på packning de hade bakom sadlarna. "... guld och silver, såväl obearbetat som i form av blad eller varor. På kryddor, oljor och parfymer; glasvaror och speglar, vapen, lampor och lås; försåvitt de inte är för personligt bruk och inte säljs i Kandra." Vakten rabblade listan snabbt och håglöst. Det var inte första gången någon frågat, insåg Anur, och de hade säkert inte fått reda på allt som måste förtullas. Vakten hade gjort en snabb och helt korrekt bedömning av vad som kunde tänkas få rum i deras packningar.

"Nå, jag kan inte neka till att vi har både vapen och rustningar med oss såväl som speglar och parfymer," Anur såg menande på Filip, "men allt är för vårt personliga bruk."

"Insinuerar du att jag skulle..." började Filip indignerat och högröstat, men blev avbruten av vakten.

"Håll! Inget bråk i porten! Det är fler som vill in idag." Han var tydligt irriterad. "Så, ni säger att ni inte har något som måste förtullas... Och ni har inget annat med er som ni tänkte sälja?"

"Nej. Vi tänkte snarast köpa."

"Då så. Ni kan passera." Vakten vinkade otåligt åt dem att fortsätta in genom porten. "Och ni får skynda er till Akademin, för den stänger klockan fyra."

"Vänta lite'. Jag skulle vilja veta vilka värdshus som finns i sta'n. Vi tänkte övernatta innan vi ställde våra frågor."

"Tja, det finns bara två värdshus här i Kandra, och det är 'Flytande Stocken' här på Storgatan och 'Katten och Gurkan' på Söderportsgatan. 'Flytande Stocken' är fint och dyrt och 'Katten och Gurkan' är billigt. Det är bara att välja."

"Tack för dom upplysningarna." Anur singlade iväg ett silvermynt som vakten fångade utan ansträngning. Så banade de fyra ryttarna iväg genom porten mot den väntande staden. De två vakterna på bron utanför porten såg efter dem.

"Stöddiga typer."

"Äsch. Rikemanssöner eller lycksökare. Mig gör det detsamma. Jag blev i alla fall ett silvermynt rikare. Men pass på. Här kommer Anias i Vreten. Tror du han smugglar nå't bland sina grönsaker?" Vakten stötte sin kamrat i sidan med armbågen och flinade. De steg åt sidan och nickade åt Anias när han körde förbi i sin gamla kärra fylld med kål, morötter och lök. Han kom här varje eftermiddag, lagom för att sälja sina varor till husmödrarna som gjorde inköp till kvällsvarden. Anias nickade igenkännande åt vakterna och hans kärra försvann knarrande i vimlet på andra sidan porten.

De fyra red sakta längs Storgatan, och tittade fascinerat på kommersen i alla butikerna som kantade den. Hos sadelmakaren låg nya mjuka sadlar över de låga fönsterkarmarna och remtyg hängde på fönsterluckorna. Jalusidörrarna längs hela väggen till Möbelsnickarens verkstad stod öppna för att släppa in ljus och luft, men också för att visa mästersnickarens skickliga arbete. Färdiga stolar och bord hade lyfts ut på gatan för att visas upp och för att ge plats därinne. På gobelängvävarnas öppna fönsterluckor hängde både färdiga vävar och härvor av garn i de klaraste färger. Runt omkring myllrade det av folk. Man bjöd ut, köpslog och köpte. Fullastade kärror tog sig långsamt mot torget, och nöjda kunder lika fullastade därifrån.

Inom kort såg de en skylt som hängde över en port på gatans högra sida. Den visade en nyss fälld timmerstock som flöt i ett vattendrag. Det var skylten för värdshuset "Flytande Stocken". Porten, som stod öppen, ledde in på en gård och de red in. En äldre pojke som just höll på med att köra in hö i stallet upptäckte dem.

"Husbonn'! Vi har gäster här!" ropade han mot en dörr som stod öppen i själva värdshuset. Han grinade mot de nyanlända och försvann in i stallet med hölasset.



När de suttit av hästarna hade en storväxt och bred man med ett en gång vitt förkläde runt magen uppenbarat sig i dörren.

"Välkomna till Flytande Stocken. Jag förmodar att ni söker logi för natten."

"Just precis!" svarade Anur. "Vi skulle vilja dela på ett rum för fyra".

"Ett rum för fyra... Ja, det ska väl gå bra. det blev ett sån't ledigt idag, och jag har just bäddat rent. Vill ni ha stallplats för hästarna också?"

"Ja, naturligtvis."

"Och middag ikväll... Och frukost i morgon bitti!" fyllde Filip kvickt i.

"Rum för fyra, stall och helpension. 35 silvermynt per dygn är det jag brukar ta för de tjänsterna." Mannen i dörren log brett när han sa sitt pris. "Men tillåt mig att presentera mig. Mitt namn är Ullman, och det är jag som är er värd på Flytande Stocken."

De fyra resenärerna sa sina namn, och medan ynglingen som tidigare burit in hö nu tog han om deras hästar, visades de in i värdshuset.

Senare, när de avslutat middagen, satt de på rummet och diskuterade. Gadrius hade gjort försiktiga förfrågningar hos Ullman, och berättade nu vad han fått reda på.

"Som jag misstänkte är det rätt många som kommer till Akademin för att ställa frågor, och jag tror vi bara kommer att bli några i mängden. Stadsvakten talade tydligen sanning, för även Ullman sa att de stänger klocka fyra på eftermiddan."

"När öppnar de då?" sa Filip.

"Klockan tolv, för vanligt folk. Och jag tror inte vi ska försöka få något företräde, i alla fall inte än."

"Men då säger vi det." sa Anur. "Vi går till Akademin så att vi är där till tolv. Tills dess kan vi ju göra vad vi vill."

"Ja, jag vet ju va jag vill." sa Reol. "Jag ska ha ett gott glas öl. Och enligt vad JAG har hört av Ullman, så är Kejsarens Sko nog det bästa stället för oss just nu. Det är nämligen DÄR som alla dom Lärda Männen från Akademin roar sig om kvällarna! Nå, vad tycks?"

"Nja, jag vet inte jag..." sa Gadrius. "Jag skulle hellre vilja göra ett besök på Örnen och Barnet. Det stället prata' dom om till och med på Magikerskolan."

"Gå du till Örnen och Barnet," sa Anur, "så går vi andra till Kejsarens Sko. Det går vakter på gatorna hela natten, så det ska inte vara någon fara om vi delar på oss."

"Topp! Det låter fint!"

"Men glöm inte klockan tolv i morgon..."

"Klockan tolv i morgon. Det glömmer jag aldrig."

De bröt upp och gick ned från rummet för att ta sig till sina respektive tavernor, i spänd förväntan på vad morgondagen skulle komma att ge dem.

Allmän information om Kandra

HISTORIA

Från början var det bara två vadställen över Getån och Tvärån på det ställe där Kandra nu ligger. Platsen var mycket lämpad för övergång, eftersom landet var flackt här, så att åarna blev breda och grunda, och jorden sandig och full av grus så att åbottnen mest består av grus och sten. Vagnarna kunde därför passera utan att köra fast. Platsen var också lätt att hitta till genom att det låg en högjordkulle ett hundratal meter norr om ågreningen, och den fasta jorden en var utmärkt grund för att ha marknad på.

När platsen redan hade varit välkänd som marknadsplats i många hundra år tog sig några dristiga äventyrare för att börja gräva i jordkullen. De menade att det måste vara en grav, och borde följaktligen innehålla en hel del dyrbarheter. Vad de träffade på inuti kullen är inte allmänt känt, men helt klart var att de inte fann några skatter där. En av äventyrarna var magiker, och sände omedelbart bud till den skola där han fått sin utbildning. Snart var ett femtiotal magiker samlade på platsen och de hägnade in kullen i ett tabernakel så att den doldes helt och hållet.

Tabernaklet stod sedan i långa tider, medan marknaden fortsatte att blomma. Nu var det också många magiker samlade här, och de styrande i landet började få upp ögonen för platsens betydelse. De beslöt att bygga en stad där, dels för att skydda magiker och handel, men också för att tjäna en slant på tullar och marknadsavgifter. Så skedde också, och år 15 i kung Adams regeringstid (år 174 efter Odo enligt den tideräkning som beskrivs i artiklarna om Caddo i Sinkadus nr 3), för mer än 430 år sedan, fick staden sina stadsprivilegier och sitt namn: Kandra. Det som magikerna samlades kring i sitt tabernakel byggdes samtidigt in i ett hus, Magikernas Hus, utan att någon fick reda på vad det var.

POLITISK BAKGRUND

Kandra ligger i ett land som heter Berendia. Landet styrs av kung Frekvand, som residerar i huvudstaden Entika. Till sin hjälp har kungen på sedvanligt feodalt sätt förlänat vissa landområden till dugliga män, mot löfte att de ska hålla med riddare och krigare när landet behöver försvaras. De som bor i ett förlänat landområde ("län" som det också kallas) är skattskyldiga mot sin länsherre, som i sin tur har en viss skattskyldighet mot kungen. Kandra ligger i ett sånt förlänat område.

Men till saken hör att Kandra är en fri stad, och med det menas att de som bor i staden inte behöver betala skatt vare sig till länsherren eller till kungen. De har fått sina rättigheter befästa i ett kungligt Stadsbrev. Däremot förpliktas staden vissa andra åtaganden, som t.ex. att erbjuda skydd åt befolkningen i trakten (även de från det omgivande länet) i orostider; att hålla domstol när så behövs och att erbjuda kungens kurirer och härolder vad de önskar av utvilade hästar, kost och logi.

Till staden hör också en del landområden, ut till ungefär en mils avstånd från staden, och innefattar byarna Berga, Heden och Munkalid. Dessa landområden åtnjuter också samma skattfrihet, men de är tyvärr inte så stora att de räcker till att försörja stadsbefolkningen med föda och råvaror. Man kommer därför ofta i kontakt med länsherren Björnestam. Han är friherre och residerar i slottet på Hålbergsklack.

Kandra är en stad med ungefär 1800 innevånare innanför murarna (eftersom det finns cirka 350 hus blir det i genomsnitt 5 invånare per hus) och den styrs av ett Råd. Rådet ska enligt privilegiebrevet bestå av "åtta till tolv redlige män födda och bosatta i Kandra sedan minst fem år" och presideras av en Rådsäldste. Rådsäldsten är tillika också Borgmästare och Domare.

EKONOMISK BAKGRUND

Kandra är en handelsstad. Den ligger i ett måttligt fruktsamt område med få naturtillgångar, men en viktig karavanväg passerar genom staden. Staden har ett antal handelshus, som handlar med gobelänger och tapeter, glas och vapen; viktiga varor eftersom dessa produceras i staden. De handlar också mycket med tyger, torkad frukt, kryddor, ädla metaller, porslin, pälsar, skinn och pälsverk, men dessa produceras inte där utan köps in utifrån.

I Kandra finns många duktiga hantverkare, och speciellt gobelängvävarna är vida berömda. Också smidet är högtstående: vapen och rustningar från Kandra är vackra och starka, utsirade med mönster och med förgyllda partier. Glaset från Kandra har en unik blå ton som är mycket uppskattad söderut.

Naturalieproduktionen (spannmål, säd, rotsaker, frukt, fiber, grönsaker, hudar) räcker för att täcka stadens behov, men inte mer.

HERALDIK

Som i de allra flesta länder har man i Berendia vapenbilder för att känneteckna landet, städer och adliga ätter.

Berendia

I blått en stolpe av silver åtföljd av en nyckel av guld och ett upprest lejon av guld, öga, tunga och beväpning röda. (Berendias fana är endast delad i tre fält: blått, vitt och blått)

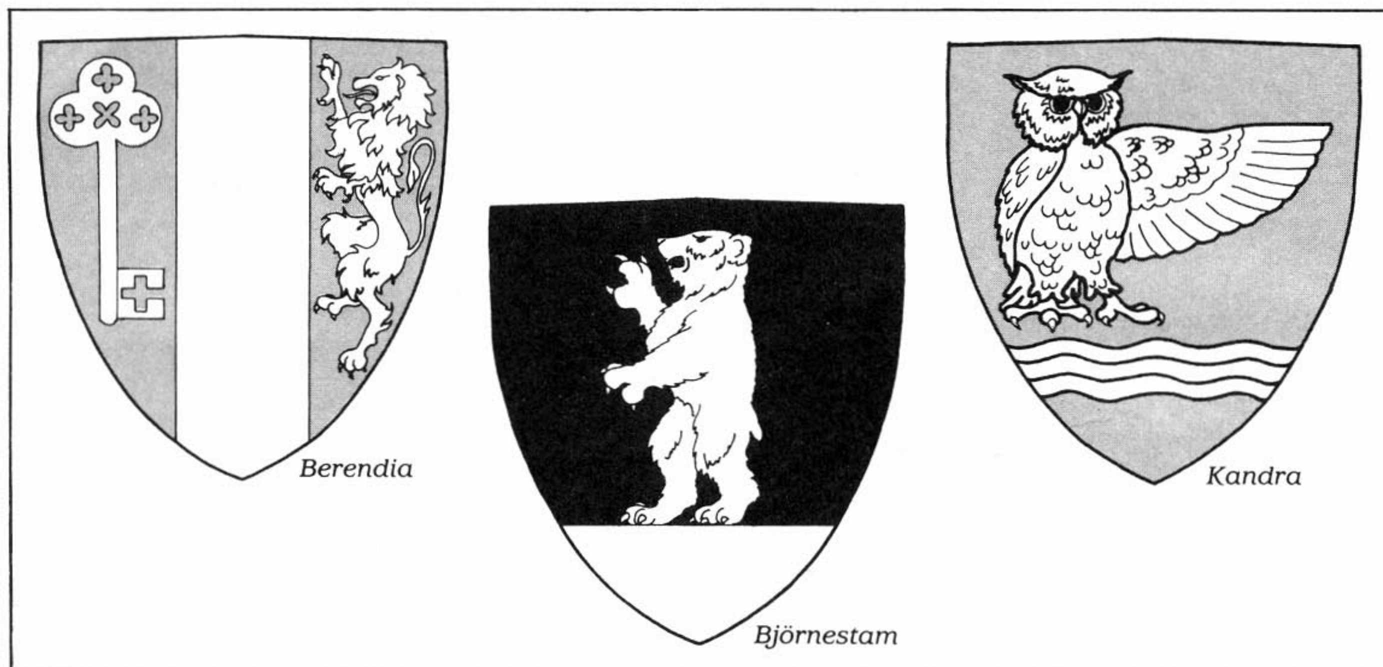
Kandra

På rött en gyllene uggla av guld med sinister vinge utsträckt ovan stamvis en böljande bjälke av silver.

Björnestam

På svart en upprest björn av silver, ögon, tunga och beväpning röd, ovan en stam av silver.





GEOGRAFI OCH RELATIONER TILL ANDRA LÄNDER OCH RASER

Kandra ligger i gränstrakterna mellan jordbruksbygd och skogsbygd. Klimatet är ganska varmt, jämförbart med södra Frankrike eller norra Italien. Norr och öster om staden finns djupa skogar med en del höga berg, medan det söder och väster ut är mest brukad åkermark. Närheten till skogen är tacksam för stadens smeder och för glasblåsarna, som behöver mycket ved till sin verksamhet. Det är bara lite drygt en mil till närmaste större skog. Men om man färdas ännu lite längre norr ut, kommer till alvernas mörka, djupa skogar, och det är inte många som vågat fälla ett träd där.

Åtta kilometer sydväst om Kandra, där Tväran och Getån flyter samman, finns en lertäkt. Leran är av yppersta kvalitet och den forslas till Kandra för att göras till keramik. Enklare lera slås till tegel, både mursten och takpannor, på plats och bränns i ugnarna där.

Berendia utgör norra delen av Tolan-halvön. Den södra delen, ön Pelonos och den norra stranden av Koalint-viken bildar landet Feliciens territorier. Sydväst om Kandra, i den bördiga Opa-dalen, ligger Entika, huvudstad i Berendia, skyddad från havets stormar av höga bergskedjor och avvattnad av den mäktiga Opa-floden. Bergskedjan söder om Opa-dalen, Erbulas, som också utgör gränsen till Felicien, är hög och vid och ytterst svårframkomlig.

Felicerna är ett aggressivt folk, duktiga sjöfarare och drar sig heller inte för piratverksamhet. Berendia undviker därför i möjligaste mån att segla runt Tolan-halvöns södra udde, utan fraktar det mesta av sitt gods per karavan tvärs över halvöns norra del, mellan hamnstäderna Artema och Lindaros. Artema ligger på den nordvästra kusten, Lindaros på den sydöstra och Kandra ungefär mitt emellan på denna rutt.

Genom att så mycket handelsmän passerar genom Kandra, och genom att det bor så många köpmän där, har man en liberal inställning till andra raser och tolererar de allra flesta, förutsatt att de följer stadens lagar. Man har också insett att en god behandling av icke-mänskliga raser befrämjar handelsutbytet med dessa. Speciellt är man intresserad av handeln med dvärgar och alver. Med dvärgarna därför att de är de enda som kan smida svärd och rustningar av mithril, metallernas metall. och med alverna därför att de kan tillhandahålla de mest sällsynta örterna, de bästa pilbågarna och de mest enastående konstverken.

Erbulas-bergen är inte särskilt inbjudande eftersom det bor mycket svartfolk där. Där finns visserligen många fort och befästningar, varav ett fåtal hålls av felicerna, något fler av Berendia, men de allra flesta är övergivna. Felicerna, som mest är ett sjöfarande folk, har aldrig lyckats bryta in i Berendia över bergen, trots flera för-

sök, och de senaste 200 åren har det varit vapenstillestånd längs den gränsen.

RENHÅLLNING

Det som är speciellt för Kandras renhållning är det kloaksystem som tar han om stadens flytande avfall. Det täcker endast husen i själva staden och är alltså inte speciellt stort (inte alls likt det jättelika system som finns i Paris eller Wien). Det har inga gångar eller kanaler en människa kan ta sig fram i utan är bara ett nätverk av tegelrör, en halv meter i diameter, som ligger 30–60 cm under gatunivån. Enligt staden lag är det förbjudet att stoppa ned fasta föremål i kloakerna, och varje öppning är också försedd med ett silgaller för att hindra sånt. Avsaknaden av fasta sopor i kloakvattnet gör också att mängden råttor som kan leva i kloakerna hålls nere på en acceptabel nivå.

Fasta sopor och latriner hämtas av sopkörare och körs till något som kan beskrivas som en soptipp där det komposteras. Naturahushållningen gör att det inte blir så mycket, och då sådana saker som plast och papper saknas i soporna, går komposten att använda som gödsel efter bara ett par år. Sopkörare är naturligtvis inget ansett yrke, men nödvändigt, och Rådet i Kandra avlönar sina sopkörare väl, bl.a. med ett hus en bra bit utanför staden, så att de ska slippa ha dem boende innanför muren.

Därför, om man jämför Kandra med en stad i det medeltida Europa, är den ett under av renlighet. Visst står det det en viss odör runt staden, men den är inte inte alls så motbjudande som kring verklighetens städer.

DEN ALLMÄNNA ORDNINGEN

För Kandras försvar och vakthållning ansvarar Kommendanten. Stadsvakten, kallad bara "Vakten" i dagligt tal, är Kandras polisstyrka. De patrullerar stadens gator och murar dagtid för att avstyra bråk, slagsmål, tjuveri och andra lagbrott, nattetid för att kunna stoppa inbrott och bränder.

I Kandra patrullerar dagtid 6 patruller på gatorna. Varje patrull har 4 man. Varje port har 8 vakter och 1 befäl. På natten patrullerar 2 patruller om 4 man på gatorna och det finns 3 man + 1 befäl vid varje port. Dagpatrulleringen börjar klockan 6 på morgonen, då också portarna öppnas. Portarna stängs klockan 9 på kvällen och därefter kan bara gående, och med lite besvär också hästar, tas in genom de små dörrar som finns i Norrport och Söderport. Efter midnatt måste man ha mycket goda skäl för att bli insläppt.

Lägg märke till att befälen vid portarna inte är några dumskallar. De är dugliga män med gott omdöme som visat sig kunna fatta alla de beslut som krävs av ett vaktbefäl. De ska en verkligt god lögn till för att han ska gå på den, och han tar alltid det säkra för det osäkra. Notera också att vakternas förläggningar ligger alldeles intill portarna. Behövs det, kan han väcka ett par vakter att följa med som eskort.

Patrullerna på gatorna övergår till nattpatrullering vid tiotiden på kvällen, då de flesta kroggästerna gått hem, och de allra flesta lagt sig till nattsömn.

Murarna bevakas av tvåmans patruller, om dagen 3 stycken, en från varje port, om natten 1 patrull från vaktkvarteret.

De stora vägarna till och från Kandra är så kallade Riksvägar och patrulleras av Gardet. Gardet är den kunglig vakten som bland annat står vakt vid kungens slott. Vägpatrullerna består av 8–12 soldater ur Gardet under befäl av en löjtnant eller kapten.

SL-PERSONER

I texten finns en hel del SL-personer. Om man tittar närmare på dem ser man att de ofta har höga grundegenskaper och färdighetsvärden vilket kan tyckas orättvist. Men tänk då på att dessa personer har levt och överlevt länge och att de har lyckats skaffa sig starka och mäktiga poster i Kandra. De är helt enkelt mycket speciella personer.

ÖPPETHÅLLANDE

De flesta hantverkarna i Kandra arbetar från åtta på morgonen till fem på kvällen, med drygt en timmes paus mitt på dagen. Men redan efter klockan fyra kan det vara svårt att få tag i en hantverkare, eftersom de flesta vill vara färdiga till fem och sluta arbeta då. Butikerna öppnar ungefär en timma senare, klockan nio, och har



sedan öppet till sex eller sju på kvällen. De hantverkare som har både tillverkning och butik, börjar vid åtta med själva tillverkningen, men öppnar för försäljning klockan nio. Tillverkningen fortsätter från och till fram till klockan fem så fort de inte har kunder, och har sedan försäljning i ytterligare två timmar.

Akademiker och andra med mer lärda yrken har inga egentliga arbetstider. De tar emot sina kunder när det passar dem. De är heller inte så beroende av dagsljuset för sitt arbete, och deras kunder är i många fall hantverkare som har sitt arbete att tänka på.

TULLAR OCH SKATTER I KANDRA

Den som tar in varor i Kandra för att sälja den där får betala en tullavgift, medan de som bor i Kandra slipper tullen men betalar skatt istället.

Skatten och avgifterna går åt till att hålla Stadsvakten och övrig organisation, underhåll av murar, portar, rådhuset och i viss mån även akademin. Det innebär ju ett visst skydd (från t.ex. rövare) att bo innanför stadsmurarna, och marknaden drar till sig kunder, så att sälja i staden är bättre än att sälja utanför. Tullavgiften brukar vara 2–3% av värdet av det införda.

De som bor i staden och betalar skatt där får föra in egna varor fritt. Den som missbrukar denna rätt (och smugglar åt andra) riskerar att bli av med sitt medborgarskap och bli utsparkad ur staden. Endast medborgare får äga hus i staden. Skatten är 5% av inkomsterna eller 1% av förmögenheten per år för den som saknar stadig inkomst. För att kunna bli medborgare måste man antingen ha en personlig förmögenhet på 3000 silvermynt, en anställning hos någon av stadens hantverkare/yrkesmän eller vilja öppna en egen hantverksbod. För att det sista fallet ska godkännas av stadens Råd får antingen yrket inte finnas representeras förut i staden eller också måste de tidigare representanterna godkänna att ytterligare en slår sig ner där.

Varor som är tullbelagda:

- bakverk
- bryggda drycker
- kryddor
- oljor
- parfymer
- vaxljus
- hudar och skinn
- pälsar och pälsverk
- tyger och vävda band
- bildvävnader och gobelänger
- kläder och klädespersedlar som hattar, skor osv.
- korgar
- tunnor
- krukor och lergods
- möbler
- lädervaror såsom sadlar, remmar o dyl
- rep
- guld och silver, obearbetat eller i form av blad eller varor
- varor av mässing, brons, koppar och tenn
- vapen
- glasvaror
- speglar
- lampor
- lås
- tält

MARKNADER OCH HÖGTIDER

Det som folket i Kandra relaterar händelser till är marknaderna. När det är en stor marknad samlas det alltid mycket folk från när och fjärran, och staden blommar upp ytterligare. Det är händelser som markerar tidens gång, det må vara vecka, månad eller år. Detta är listan över marknader i Kandra, med de största och viktigaste sist:

Torgmarknad

Varje torsdag hålls torgmarknad på Stortorget och Norra Torget. Det är bönderna från trakten runt omkring som kommer med sina varor för att sälja till stadsbefolkningen. Det är mest ägg, smör, hönor, spädgrisar, rotfrukter, kål och grönsaker, men här förekommer även honung, vaxljus och stickade ylleplagg.

Kreatursmarknad

Första helgen i varje månad hålls kreatursmarknad utanför stadsmuren, öster om Kungsporten. Den är som livligast tidigt på våren och på hösten, men även mitt i sommaren kommer det

bönder för att sälja får, kor och hästar. Kreatursmarknaden börjar på fredagen, och håller för det mesta på fram till lördagskvällen, men när kommersen är riktigt livlig tas även söndagen i anspråk.

Höstmarknad

Denna marknad hålls första helgen i den tionde månaden, och sammanfaller alltså med den månadens kreatursmarknad. Då har bönderna hunnit bärga hela sin skörd, och djuren har vuxit sig feta under sommaren och den tidiga hösten. Rotsaker, spannmål, kål och grönsaker säljs i stora partier. Hela hjordar med slaktboskap byter ägare och bönderna passar på att komplettera och reparera sina verktyg hos hantverkarna. Har året varit gott unnar de sig kanske också ett glasfönster till gården eller några meter sidentyg.

Vårmarknad

Detta är den absolut största begivenheten i Kandra. Marknaden pågår hela andra veckan i femte månaden och sammanfaller alltså med Sankmas drakfest. Det som kännetecknar hela denna marknadsvecka är feststämningen. Vinter har dragit förbi och sommaren är på väg. På denna marknad säljs inte så mycket boskap och jordbruksprodukter. Det är istället hantverksvaror av alla de slag som byter ägare. Vintern minskar alltid ner antalet karavaner, och handeln stagnerar, men så här dags har frakten kommit igång igen. Varorna på marknaden kommer inte i skymundan av alla djuren, som de skulle göra på höstmarknaden. Alla hantverkare har suttit och knåpat under vintermånaderna och visar nu fram sina bästa och förnämligaste alster.

Dessutom kommer det in karavaner till Kandra ungefär 2 gånger i månaden. De bär med sig nya, exotiska varor från fjärran länder och nyheter ingen hört förut. Män och kvinnor som varit på resa i många månader kommer hem till släkt och vänner, och folk från okända trakter med främmande tungomål skådar Kandras gator för första gången.

Religiösa högtider

I samband med de religiösa högtiderna brukar de flesta hantverkare ha stängt, även sådana som inte dyrkar de Unga Gudarna.

På vårens sista dag, dvs. den sista dagen i fjärde månaden, samlar man ihop stora vårdkasar, som man tänder på kvällen för att hylla Ninnave.

Den andra veckan i femte månaden hålls en drakfest till Sankmas ära. Alla flyger drakar och ser vem som kan komma högst.

Tacksägelsedagen infaller på hösten när skörden är bärgad, och då bränner bönderna av sina odlade grödor som offer åt Visha.

Vid höstdagjämningen renar Sankmadyrkarna sina själar genom att stå på Stortinn och låta vinden blåsa runt dem.

Den 63:e natten efter höstdagjämningen (den 26:e dagen i den elfte månaden) högtidlighåller man minnet av sina bortgångna anhöriga, och tänder ett ljus för deras själar.

ATT SKAPA EN STADSBO

Det är inte alla hantverkare och stadsbor som finns beskrivna i det här häftet. De flesta får man skapa själv. Det är då viktigt att tänka på vilka grundegenskaper som hantverket (eller yrket) bygger på. Så t.ex. är det viktigt för en korgbindare att han är smidig och flink i fingrarna, så SMI är viktigt för honom. Och en smed måste kunna lyfta hammaren hundratals gånger varje dag, så för honom är STY viktigt. Slå 2T6+6 för den grundegenskapen, och 3T6 för de övriga. Det är naturligtvis inte så att man får högre SMI av att fläta korgar, det bara visar att personer med hög SMI blir skickligare som korgbindare, och därför gärna väljer det yrket.

Om man inte redan vet vilken färdighet han har i sitt yrke kan man slå 5 stycken 6-sidiga tärningar, och räkna hur många av dem som visar 1 eller 2; detta är hans FV i hantverket. Visar ingen tärning 1 eller 2 räknas det som FV 1 i alla fall. Hans FV i att värdesätta föremål som kommer från hans yrkesgrupp är 4×hantverks-FV, och han värderar alltid det som han själv tillverkat med FV 20. *(Exempel: en Repslagare med FV 4 i repslageri kan Värdera rep och tågvirke med FV 16)*. Hantverkaren använder en egen modifieringstabell om föremålet är ovanligt eller sällsynt.



Vanlighet	modifiering
Vanlig	+1
Ovanlig	±0
Sällsynt	−1
Mycket sällsynt	−3

Dock bör man hålla i minnet att om rollpersoner ber en yrkesman värdera ett föremål de hittat, kan han ge felaktigt svar av andra orsaker. Han kanske vill köpa det därför att de är värdefullt, och säger då ett för lågt värde för att slippa betala så mycket. Eller han kanske tycker illa om att bli störd och säger ett för högt värde för att vålla bekymmer.

Detaljbeskrivning över Kandra

FRÅN HUSNUMMER TILL NAMN

Hus med kursiv notering har en verksamhet (eller en ägare) som inte är "öppen", dvs det sitter inga skyltar utanpå huset som talar vilken slags hantverkare eller yrkesman som håller till där. När det står ★ på raden, betyder det att huset inte har fått några invånare i detta häfte. SL får utnyttja dessa hus efter behov.

1 Kvarter, västra
2 Glasblåsare
3 Krukmakare
4 Gjutare
5 Bykhus och tvätterska
6 Vinhandlare
7 Riddare
8 Musiker
9 ★
10 Vedhandlare
11 Vattenbärare
12 Stenhuggare
13 Tavernan "Röde Endor"
14 Timmerman
15 Vagnmakare
16 Klensmed
17 Gälbgjutare
18 Juvelerare
19 Värdshuset "Flytande Stocken"
20 Möbelsnickare
21 Repslagare
22 Smed
23 Timmerman
24 Säcksömmare
25 Slaktare
26 Remsnidare
27 Bokhållare
28 Hyrstall
29 Bryggare
30 Bageri
31 Pantlånare
32 Stensättare (broar, valv)
33 Köpman (anka)
34 Silversmed
35 Snickare
36 ★
37 Förgyllare
38 Barberare
39 Sadelmakare
40 Skräddare
41 Vapensmed
42 Köpman
43 Vinhandlare
44 Värdshuset "Katten och Gurkan"
45 Vinhandlare
46 Tavernan "Falken"
47 Köpman
48 ★
49 Rustmästare
50 Gjutare
51 Vedhandlare
52 Sömmerska
53 Kvarter, södra
54 Skomakare
55 Tunnbindare
56 Bageri
57 Kryddkrämare
58 Hovslagare
59 Matematiker
60 Stensättare
61 Lärd man
62 ★
63 Bokbindare
64 Läkare
65 Tapetserare
66 Pantlånare
67 Korgbindare
68 Repslagare
69 Tunnbindare
70 Möbelsnickare
71 Kistbyggare
72 Kopparslagare
73 Bokhållare
74 Lärd man
75 Musikinstrumentbyggare
76 Matematiker
77 Kvarter, södra
78 Hyrstall
79 Skomakare
80 Bryggare
81 Träsnidare
82 Bagare
83 Krukmakare
84 Gjutare
85 Krukmakare
86 Advokat
87 Taktäckare
88 Översättare
89 Byggherre
90 Vagnmakare
91 Timmerman

92 Snickare
93 Hovslagare
94 Skomakare
95 Kittelflickare
96 Akademin
97 Skrivare
98 ★
99 Akademins stall
100 Tavernan "Fallande Svärdet"
101 Skomakare
102 Lärare
103 Körsnär
104 Köpmännens Hus
105 Skräddare
106 Hattmakare
107 Vävare
108 Färgare
109 Garvare
110 Dansör
111 Tavernan "Kejsarens Sko"
112 Kartritare
113 Murare
114 Rådman
115 Stadsvakt
116 ★
117 Bagare
118 Bryggare
119 Taktäckare
120 Vagnmakare
121 Timmerman
122 Skrivare
123 Murare
124 Bokhållare
125 Instrumentmakare
126 Bykhus
127 Tältmakare
128 Murare
129 Tempel tillägnat Eilana
130 Glädjehus
131 Vävare (kvinnlig)
132 Stadsvakt
133 ★
134 ★
135 Hälare
136 Gjutare
137 Repslagare
138 Bandvävare
139 Magiker
140 Spåman
141 ★
142 Sadelmakare
143 ★
144 ★
145 Gravör
146 Pantlånare
147 ★
148 Rustmästare
149 ★
150 Kistbyggare
151 ★
152 Säcksömmare
153 ★
154 Klensmed
155 Låssmed
156 ★
157 ★
158 Fågelhandlare
159 Vedhandlare
160 Tjuvarnas Gille
161 Hälare
162 Låssmed
163 Lampmakare
164 ★
165 ★
166 ★
167 ★
168 Skomakare
169 Trubadur
170 Jordemor
171 Hattmakare
172 ★
173 Snickare
174 ★
175 Gälbgjutare
176 Oxdrivare
177 ★
178 Trubadur
179 ★
180 Sömmerska
181 Oxdrivare
182 Smed
183 Gjutare
184 Hovslagare
185 Kopparslagare
186 Snickare
187 Köpman
188 Stensättare
189 ★
190 Slaktare
191 Kittelflickare
192 Poet
193 Tunnbindare
194 Tavernan "Flygande Hjulet"
195 Tunnbindare
196 Apotekare
197 Sockerbagare
198 Hälare
199 ★
200 Lampmakare
201 Köpman
202 Bagare
203 Silversmed
204 Tapetserare
205 Skorstensfejare
206 Lärare
207 Krigare
208 Dansör
209 Stensättare
210 Bagare
211 Härbärge (Ninnave)
212 Präster (Sholak)
213 Präster (Visha)
214 Präster (Sankma)
215 Präster (Kushta)
216 Smed
217 Jordemor
218 Krukmakare
219 Sjukstuga
220 Kloster
221 Tempel tillägnat Sholak, Visha och Ninnave
222 Tempel tillägnat Kushta
223 Munk och örtagård
224 Spåman
225 Bokhållare
226 Astrolog
227 Bryggare
228 Låssmed
229 Läkare
230 Kvarter, vakt
231 Smed
232 Kvarter, norra
233 Köpman
234 Kryddkrämare
235 Bokhållare
236 Guldsmed
237 ★
238 Sånglärarinna



239 Parfymör
240 Pantlånare (dvärg)
241 Ljusstöperska
242 Alkemist
243 Vattenbärare
244 Korgbindare
245 Vedhandlare
246 Spåman
247 Spegelmakare
248 Förgyllare
249 Barberare
250 Juvelerare
251 Skrivare
252 Rustmästare
253 Vapensmed
254 Trubadur
255 Bryggare
256 Pantlånare
257 Korgbindare
258 Klensmed
259 Slaktare
260 Vagnmakare
261 Hovslagare
262 Garvare
263 Kommendantens bostad
264 Tavernan "Skriande Galten"
265 Bokbindare
266 Spegelmakare
267 Köpman
268 Krigarnas Hus
269 Krukmakare
270 Vedhandlare
271 Glasblåsare
272 Vagnmakare
273 Skrivare
274 Gälbgjutare
275 Skräddare
276 Gjutare
277 Bagare
278 Färgare
279 Hälare
280 Krukmakare
281 Krigare
282 Härold
283 Gravör
284 Bandväverska
285 Tennsmed
286 Poet
287 Lärd man
288 Vävare
289 Rådhus med Riddarsal
290 Kistbyggare
291 Rådsäldsten
292 Rådsskrivaren
293 Riddare
294 Timmerman
295 Skrivare
296 Bryggare
297 Vagnmakare
298 Juvelerare (dvärg)
299 Vävare
300 Murare
301 Skulptör
302 Tennsmed
303 Repslagare
304 Timmerman
305 Mästerman
306 Hovslagare
307 Säcksömmare
308 Köpman
309 Möbelsnickare
310 Rustmästare
311 Timmerman
312 Vagnmakare
313 Snickare
314 Sånglärarinna
315 Magikernas Hus
316 Rådman
317 Advokat
318 Bank
319 Körsnär
320 Tavernan "Örnen och Barnet"
321 Lampmakare
322 Guldsmed
323 Oljehandlare
324 Låssmed
325 Apotek
326 Elfenbenssnidare
327 Byggherre
328 Stenhuggare
329 Bagare
330 Kopparslagare
331 Parfymör
332 Kartritare
333 Astrolog
334 Bryggare
335 Barberare (finare)
336 Snickare
337 Taktäckare
338 Murare
339 Taktäckare
340 Pantlånare
341 Skorstensfejare
342 Sömmerska
343 Musiker
344 Glädjehus
345 Bryggare
346 Krukmakare
347 Alkemist
348 Korgbindare
349 Skorstensfejare
350 Skulptör
351 Trubadur
352 Magiker
353 Gälbgjutare
354 Glasblåsare
355 Tavernan "Druidens Huvud"
356 Bokhållare
357 Lärare
358 Vedhandlare
359 Silversmed
360 Gobelängvävare
361 Gobelängvävare
362 Gravör
363 Översättare
364 Stensättare
365 Garvare
366 Hovslagare
367 Smed
368 Jordemor
369 Sadelmakare
370 Tapetserare
371 Stadsvakt
372 Gjutare
373 Kopparslagare
374 Hyrstall



KÖPMÄN OCH HANDLARE

Fågelhandlare (158)

Handlar i levande fåglar från sparvstorlek och uppåt. Fåglarna används till nöje (sångfåglar) eller mat (kramsfågel). Hos fågelhandlaren kan man köpa fjädrar att göra pennor av.

Köpman (*33, 42, 47, 187, 201, 233, 267, 308*)

I dessa hus bor det vanligtvis en hel köpmansfamilj, s.k. Köpmanshus. De är ofta rika och har lager med varor, ordnar karavaner och befraktar skepp i hamnstäderna. De handlar mest i torra varor och säljer bara i parti såvida det inte rör sig om osedvanligt exklusiva ting. De olika köpmanshusen har med tiden specialiserat på olika typer av varor, mest beroende på att den som sköter uppköpen är särskilt bra på att värdera just dessa.

Köpmansfamiljen i hus *33* är vita ankor med familjenamnet Quicho. Ända sedan de kom till Kandra för över 50 år sedan har köpmännen försökt kasta ut dem från både ut Köpmännens Hus och Kandra, men de har aldrig funnit några formella skäl till det. Sanningen är att de bara är misstänksamma mot en köpman som inte är av människoras, och det blir inte bättre av att familjen Quichos affärer blomstrat. Familjens överhuvud (hans förnamn går tyvärr inte att stava till) har de senaste åren engagerat sig i kampen mot de svarta ankorna, och deras piratverksamhet. Därför har han flera gånger tänjt på lagen i Kandra och smugglat in vapen och annat kontraband, som han fördelat om och smugglat ut igen.

Köpmännens Hus (104)

Köpmännen har ingen fast organisation, men de har bildat något som närmast kan liknas vid en klubb. De träffas och diskuterar gemensamma problem, och även om de konkurrerar, samarbetar de när så behövs, och de håller sina möten i sitt eget hus.

Huset har två våningar och är byggt helt i sten, med små, gallerförsedda fönster. Det är noggrant bevakat av hyrda soldater, eftersom det fungerar som lagerhus. Faktiskt är största delen av bottenvåningen lager och delar av övervåningen också. Det som inte är lagerlokal på övervåningen är samlingslokalen och några små kontor, och på bottenvåningen en hall, vaktrum och trapporna ner till källaren. På bottenvåningen har bokhållaren sitt kontor. Han för räkenskaper över allt som lagras i huset, och för bok på det som förs in och ut. Han svarar också gärna på frågor och kan hänvisa till lämpligaste köpman då det gäller inköp, försäljning eller frakt. Bokhållaren finns tillgänglig i Köpmännens Hus från 8 på morgonen till 5 på kvällen, med en timmes middagsrast.

Till lagerlokaler kommer man genom en stor port i östra väggen som leder ut på Skräddargatan, medan samlingslokalen och huvudingången vetter mot Stora Torget. Både bokhållaren och vaktchefen har nycklar till lagerporten och huvudingången. Köpmännens hus fungerar som arkiv för köpmännens räkenskaper och handelsavtal. Ett av valven i källaren har speciellt inretts för detta ändamål. Det är omsorgsfullt dränerat, så att inte fukt ska förstöra papper och pergament, och försett med två ståldörrar (av gallertyp) med sinsemellan olika lås. Det finns bara en nyckel till vardera låset, och de förvaras av två olika köpmän, och båda måste alltså vara närvarande för att man ska komma in i valvet. Det andra valvet är precis likadant, och fungerar som gemensamt lager för bl.a. mycket dyrbara varor. Nycklarna hit förvaras av vaktchefen och bokhållaren, så det är enklare att komma in här. Till de två källarvalven kommer man via två skilda trappor.

Oljehandlare (323)

Handlar främst i brännbara oljor (lysolja) men även i smörjoljor, smörjfett, välluktande oljor (även tvål) och matolja.

Parfymör (239, 331)

Handlar med välluktande oljor och essencer. Har även minutförsäljning.

Vinhandlare (6, *43*, *45*)

Handlar med vin och andra drycker, bl.a. sprit. Lagrar vin för förbättring. Handlar både i parti och minut.

HANTVERKARE

De flesta tillverkande hantverkare har behov av



att använda verktyg och andra redskap. Dessa tillverkar de oftast själva, men ibland sker det med hjälp av klensmed, snickare eller möbelsnickare.

Bandvävare (138, 284)
Väver antingen prydnadsband eller spännband.

Bokbindare (63, 265)
Binder skrivna och oskrivna ark till böcker, förser dem med pärmar, guldsnitt osv. Tänk på att det inte existerar någon tryckkonst, alla böcker är handskrivna.

Byggherre (*89*, 327)
Planerar och administrerar husbyggen. Ritar och konstruerar byggnationer. Enligt beslut i stadens Råd får inget hus inom staden uppföras utan ansvarig, kompetent byggherre.

Elfenbenssnidare (326)
Handlar i elfenben och andra finare ben, t.ex. sjöormshorn. Av dessa tillverkar han prydnader och smycken och utför också inläggningar av ben, horn, pärlemor och sköldpadd.

Färgare (108, 278)
Färgar fibrer, garn och väv med animaliska färger och växtfärger, dock mer sällan färdiga plagg. Handlar med garn och ibland även färgämnen.

Förgyllare (37, 248)
Lägger bladguld på det kunden vill: trä och metallföremål, möbler, vapen, tänder. Tillverkar gyllenläder.

Garvare (109, *262*, 365)
Bereder hudar till läder och skinn. Hantverket kräver stora kar, mycket vatten och luktar illa, så det har förlagts nästan alltid utanför Kandra. Garvarbodarna i staden innehåller bara lager för de färdiga skinnen; försäljning och mottagning av hudar för beredning sker där.

Gjutare (4, 50, 84, 136, 183, 276, 372)
Gjuter i järn efter modell, t.ex. hällar, kittlar, järndörrar och liknande.

Glasblåsare (2, 271, 354)
Tillverkar glas av sand, kalk och soda. Förbrukar stora mängder ved och kol. Blåser flaskor, buteljer etc. av glasmassan. Gör även "mån-glas", det enda slag av plant glas som finns, till fönster. Kan även skära och fatta in glas.

Gobelängvävare (*360*, 361)
Väver tygtapeter och gobelänger. Arbetar oftast på beställning av någon storman som vill föreviga en händelse med en bildvävnad.

Gravör (145, 283, 362)
Graverar i metall, ibland även i hårt trä. Olika gravörer har specialiserat sig på olika metaller – en del på guld, andra på koppar, andra åter på järn eller stål.

Guldsmed (236, 322)
Köper och säljer guld. Smider, gjuter och ciselerar i guld. Kan även arbeta i silver, koppar och platina. Tillverkar smycken och praktpjäser av guld. Gör tunn guldfolie (bladguld) åt förgyllarna.

Gälbgjutare (17, 175, 274, 353)
Gjuter i mässing, malm eller brons. Spännen, knappar, beslag, klockor, pinglor, bjällror, rökelsekar osv.

Hattmakare (106, 171)
Gör hattar, mössor och huvor av alla slag. Förser dem, allt efter önskemål, med band, spännen och plymage.

Hovslagare (58, 93, 184, 261, 306, 366)
Smider hästskor och söm. Skor hästar och kan ibland även laga vagnar.

Instrumentmakare (125)
Precisionstillverkar de instrument byggherrar, astrologer, magiker, alkemister och läkare kräver.

Juvelerare (18, 250, 298)
Köper och säljer råa och slipade ädelstenar. Slipar ädelstenar. Handlar med smycken som har stenar. Levererar slipade ädelstenar till guld- och silversmeder. Handlar med halvädelstenar och prydnadsstenar för mosaikändamål. Juveleraren i hus 298 är en dvärg, och är fenomenalt skicklig på ädelstenar (FV 5).

Kistbyggare (71, 150, 290)
Gör förvaringskistor, askar, lådor, och mått. Kan sätta in lås i sina produkter. Kan sinka.

Kittelflickare (95, 191)
Tillverkar större kärl av koppar- eller stålplåt som nitas ihop, t.ex. innerdelen till pannmur. Förtennar kopparkärl. Klär allehanda konstruktioner med plåt.

Klensmed (16, *154*, 258)
Smider handtag, haspar, spik, gångjärn, märlor och allt annat finare smidesarbete i järn. De gör även eggverktyg (t.ex. knivar, skäror, liar, huggmejslar, stämjärn och saxar) för stadens hantverkare och landsbygdens bönder.

Kopparslagare (72, 185, 330, 373)
Driver koppar till bunkar, kannor, hinkar, formar o.d. Lägger koppartak. Valsar koppar till plåt.

Korgbindare (67, 244, 257, 348)
Flätar alla slags korgar av växtfibrer, från miniatyrkorgar lämpliga för nipper till hela möbler.

Krukmakare (3, 83, 85, 218, 269, 280, 346)
Gör krukor, burkar, muggar, skålar, fat osv i lergods och porslin. Bränner godset i ugnar. På grund av brandrisken ligger alla Kandras brännugnar utmed stadsmuren.

Körsnär (103, 319)
Syr pälsar av skinn. Handlar i skinn, köper från pälsjägare, låter en garvare bereda eller bereder själv. Gör kragar, bräm, jackor och rockar av skinnen. Gör mössor och pälsfoder.

Lampmakare (163, 200, 321)
Tillverkar lyktor och lampor för olja. Driver och löder oljehuset i koppar eller mässing. Förser lampan med handtag, hölje, skjutlucka (för mörkläggning), eller spegel (för att rikta ljuset i viss riktning. Finare lampor har glas, och det tillverkas då av en glasblåsare enligt lampmakarens önskemål.

Ljusstöpare (241)
Stöper ljus av stearin, vax och talg.

Låssmed (*155*, *162*, 228, 324)
Tillverkar lås och nycklar. Specialister på kistlås, dörrlås, enkla lås och hänglås finns.

Murare (113, 123, 128, 300, 338)
Murar med tegelsten eller eventuellt huggen sten och murbruk. Bygger husväggar, valv, källare, ugnar och spisar.

Musikinstrumentbyggare (75)
Bygger musikinstrument. Eftersom musik instrument är så individuella och ingen standard finns för hur de olika instrumenten ska se ut, bygger han efter kundens önskemål.

Möbelsnickare (70, 309, 20)
Gör möbler, bl.a. av ädelträ, stolar, bord, skrivbord, pulpeter, bokhyllor, sängar. Gör även de invecklade arbetsbänkar som många hantverkare behöver.

Pergamentmakare (144)
Gör pergament av får, get och kalvskinn, men säljer också papper av lump och papyrus. Vissa tillverkar bläck och pennor.

Remsnidare (26)
Gör remmar, skärp, striglar, väskor, tofflor, handledsskydd, baljor för svärd och dolkar, myntbälten i läder liksom börsar och pungar.

Repslagare (21, 68, 137, 303)
Spinner garn av hårda fibrer och slår rep av garnet. Av repet gör han sedan nät och repstegar.

Rustmästare (49, 148, 252, 310)
Gör brynjor, rustningar, sköldar och hjälmar av metall och läder. De handlar också med nya och begagnade vapen. Rustmästaren har högre status och är allmänt mer aktade än vapensmeder, eftersom det är långt mycket svårare att göra en ringbrynja än ett svärd. Metallrustningar gör de av prima stål från någon smed som de smider ut till plåt, formar och härdar, och läderrustningar av tjockt oxläder som de härdar i kokande olja (s.k. cuirboilli).

Rustmästaren på Storgatan (49) heter Oken Breti och är Kandras ypperligaste rustmästare (FV 5), och har dessutom en utomordentligt duktig dvärg (också FV 5), Lihand Mjödvitne, i

sin tjänst. Varför Lihand gått med på att arbeta hos Oken är det ingen eller i alla fall få som vet, men ryktet säger att Oken har någon sorts hållhake på Lihand. Helt klart är att Lihand arbetar utan tvång, och att Oken ger honom huvuddelen av de pengar som hans smidesarbeten drar in. Lihand är också en av de få som kan göra rustningar och vapen av mithril, men tyvärr finns det inte mithril att få för pengar i Kandra. Visserligen så har Lihand själv en stridsyxa av mithril (skada 1T10+3, BV 11) liksom en kort ringbrynja (STO 7, absorbering 7, vikt 5,5 BEP) som han gjort själv, men han strider hellre tills han dör än lämnar dem ifrån sig (vapenfärdighet: Stridsyxa 17). Lihand kan också göra Helrustningar, men eftersom det är liten efterfrågan på sådana och varje rustning dessutom måste passa individuellt, håller Oken inga i lager utan de får måttbeställas från gång till gång. De rustningar som finns att få här är de bästa i hela Kandra, men så är de också dyrare i motsvarande grad.

Oken Breti, och Lihand, samarbetar mycket nära med vapensmeden Tenar Krandholm (hus 41), och vill någon har en bit mithril smidd till ett vapen flyttar Lihand helt enkelt över till Tenars smedja, eftersom den bara ligger tvärs över bakgården.

De övriga rustmästarna är inte fullt lika skickliga som Oken och Lihand. Den i hus 148 har endast FV 3, men har dessutom inriktat sig på att tillverka rustningar och selar av läder med allehanda lyftöglor och fastsättningsanordningar, vilket han gör helt efter beställarens önskemål utan att komma med irriterande frågor.

De i hus 252 och 310 har FV 4, och dessutom gesäller och lärlingar med FV 3, 2 och 1. Deras varor höjer sig inte över medelmåttan annat än om de specialbeställs.

Sadelmakare (39, 142, 369)
Gör sadlar, betsel, remtyg, tyglar, tömmar, seldon etc. Köper beslagen av gälbgjutare och klensmeder, sadelgjord av bandvävare.

Silversmed (34, 203, 359)
Köper och säljer silver, smider och ciselerar i silver. Tillverkar och handlar med silversmycken, matsilver (kannor, tallrikar, bestick osv) silverbeslag osv. Gör bladsilver.

Skräddare (40, 105, 275)
Syr kläder av tyg på beställning. Syr även större saker. De syr inte i läder annat än för skoningar.

Skomakare (54, 79, 94, 101, 168)
Tillverkar skor, stövlar och sandaler av läder. Gör även läderdetaljer som ska tåla stor påfrestning.

Smed (22, 182, 216, 231, 367)
Smider allt grövre stålgods, såsom plogar, spadar, hackor, hjulskoningar, stålstänger av olika dimensioner etc.

Snickare (35, 92, 173, 186, 313, 336)
Bygger med trä. Gör väggar och golv av träplankor. Gör dörrar och fönster, inredningsdetaljer.

Spegelmakare (247, 266)
Planslipar glas och försilvrar det, ett exklusivt hantverk med djupt bevarade hemligheter. Gör även bronsspeglar (gjutna av gälbgjutaren).

Stensättare (32, 60, 188, 209, 364)
Sätter husgrunder, bygger broar, torn, murar och andra befästningar. Lägger stengolv. Har god kunskap och mineraler och bergarter. Stensättaren i hus 32 har specialiserat sig på broar och andra stora valv.

Säcksömmare (24, 152, 307)
Syr i grövre material, såsom presenning eller juteväv, främst säckar men också kapell till forvagnar.

Sömmerska (52, 180, 342)
Syr kläder av enklare snitt. Syr konfektion (underkläder, skjortor osv) åt försäljare.

Taktäckare (87, 119, 337, 339)
Täcker tak med halm. Gör även bikupor.

Tapetserare (65, 204, 370)
Klär stoppade möbler: förser den med stoppning och spänner sedan tyget över den.

Tennsmed (285, 302)
Tillverkar fat, bägare, flaskor och pluntor av tenn.

Timmerman (14, 23, 91, 121, 294, 304, 311)
Utför grovt snickeriarbete vid husbyggnation, ställer stolpar, lägger bjälkar och reser takstolar.

Tunnbindare (55, 69, 193, 195)
Binder laggade kärl såsom tunnor, kaggar, buttar, kar, tinor, stävor och smörkärnor. Är mycket händiga på att varmböja trä. Tillverkar även svepaskar.

Tältmakare (127)
Impregnerar väv till tältduk och syr tält av den. Han utrustar tälten: tillverkar tältpinnar, förser det med linor, stolpar, osv. Storleken kan variera från små enmanstält till riktiga paviljonger, de stora tält som används vid friluftstillställningar och festspel.

Vagnmakare (15, 90, 120, 260, 272, 297, 312)
Tillverkar och reparerar vagnar och hjul. Gör även smorning till vagnshjulen.

Vapensmed (41, 253)
Tillverkar vapen (dolkar, svärd, pilspetsar, allehanda stångvapen, etc) men även eggverktyg för fredligare ändamål (t.ex. knivar, stämjärn och saxar).

Duktigaste vapensmeden i Kandra (FV 5) har sin butik och smedja på Gripgatan (41). Han heter Tenar Krandholm och samarbetar nära med rustmästaren Oken Breti och hans dvärgkompanjon Lihand (se under Rustmästare).

Vävare (107, 131, 288, 299)
Väver spunnen tråd och tvinnat garn till tyg och annan väv. Produktionens kvalitet spänner från presenning till damast.



MATVAROR

Bagare (30, 56, 82, 117, 202, 210, 277, 329)
Bakar bröd, hårt och mjukt, samt skorpor.

Bryggare (29, 80, 118, 227, 255, 296, 334, 345)
Brygger öl, cider och svagdricka. Vissa tillverkar brännvin av säd, rotsaker eller vin.

Kryddkrämare (57, 234)
Säljer kryddor och all slags torkade örter

Slaktare (25, 190, 259)
Slaktar boskap. Styckar och säljer köttet.

Sockerbagare (197)
Gör konditorivaror och sötsaker.

TJÄNSTER

Bank (318)
Lånar in och lånar ut pengar. Utlåning sker mot c:a 30% ränta per år. Inlåning sker utan ränta. Banken är privat så till vida att bankiren själv står för alla risker och tar hem ev. vinst. Men för bankverksamhet krävs kunglig tillåtelse.

Barberare (38, 249, 335)
Frisör och rakstuga, där den som vill kan få sitt hår klippt och bli rakad. Barberaren erbjuder också varmbad med tvagning, där finaste barberare, den i hus 335, även har en salong för damer, med samma typ av service.

Bykhus (5, 126)
Gemensamma hus för alla i staden. I varje hus finns flera pannmurar för att värma vatten och stora stenkar att skölja i. Tvättvattnet hämtar man ifrån ån, och smutsvattnet stjälper man också ut i ån. Den som ska tvätta hyr ett kar för 2 sm och får det fyllt med kallt vatten, dessutom ingår 10 spannar hett vatten, 1 hg tvål eller såpa, och man får låna en tvättbalja av trä (50 liter) och ett tvättbräde.

Glädjehus (*130, 344*)
Här finns 8–10 flickor och kanske någon yngling som står till gästernas förfogande. Deras verksamhet är egentligen olaglig, men flera i Rådet känner till den och någon enstaka av dem utnyttjar också deras tjänster. Allt övervakas av en äldre dam.



Hyrstall (28, 78, 374)
Den som inte har eget stall att ställa sin häst i kan hyra en plats här. Man hyr även ut hästar för kortare och längre perioder, och säljer hästar (men till överpris, c:a 20%). I hyrstallet tas hästen omhand på bästa tänkbara vis. Den borstas eller ryktas, tvättas och klipps, manen flätas och hovarna kratsas före varje ritt, sadel, remtyg och seldon sköts. Att hyra häst kostar 1/100 av dess värde per dag, och dessutom måste 1/10 av värdet lämnas som säkerhet.

Varje hyrstall har

1T8–1	ponnys
1T10–1	draghästar/packhästar
2T6	lätta ridhästar
2T6–3	medeltunga ridhästar
1T20–4	tunga ridhästar
1T20–19	stridstränad ponny
2T6–8	stridstränade lätta ridhästar
2T6–7	stridstränade medeltunga ridhästar
1T20–16	stridstränade tunga ridhästar

Om resultatet blir noll eller mindre så har hyrstallet inga sådana hästar inne för tillfället.

Jordemor (170, 217, 368)
Detsamma som barnmorska. Hjälper mödrarna vid nedkomsten. De är ofta Ninnave-prästinnor som övergått till en mera handgriplig verksamhet.

Mästerman (305)
Bödeln i Kandra. Utför alla bestraffningar som Rådet eller Länsherren dömer ut.

Oxdrivare (176, 181)
Kör oxspannen framför köpmännens kärror och vagnar i karavanerna.

Pantlånare (31, 66, 146, 240, 256, 340)
Lånar ut pengar mot pant. Pantlånare bedömer värdet på panten (och tar då hänsyn till hur mycket den är sliten osv) och om den överhuvudtaget skulle kunna säljas, och erbjuder sedan 50–60% av detta värde. Lånet löper vanligtvis på tre månader. Innan dessa tre månader löpt ut kan man lösa ut sin pant genom att betala tillbaka lånebeloppet plus 10% i ränta. Det är dock inte omöjligt att få specialavtal med längre tid, men regeln är då att man får låna mindre del av pantens värde och där räntan blir högre. Ingen pantlånare är villig att låna ut belopp under 10 sm, så panten måste vara värd minst 20 sm för att kunna lånas på. De panter som inte lösts ut säljer pantlånaren till ett pris som ligger någonstans emellan det lån han gav och värdet av panten (enligt hans bedömning).

Pantlånaren i hus 240 är en dvärg, medan de andra är människor. Speciellt intressant för rollpersonerna är kanske pantlånaren på Stortorget (hus 66), Vibem Ollmark. Hans pantbank är den centralaste i Kandra, och den som syns bäst. Ollmark köper och säljer nästan vad som helst, men i hans pantbank finns det ovanligt mycket vapen och rustningar. Detta beror inte på att Ollmark föredrar att handla med såna, utan speglar bara marknaden.



Skorstensfejare (205, 341, 349)
Sotar skorstenarna till spisar, ugnar och kaminer i stadens hus och verkstäder. Skorstensfejarmästarna är de som på Rådets uppdrag bedömer om en eldstad är duglig. Odugliga eldstäder utgör en brandfara och muras igen.

Tvätterska (5)
Bykar tvätt åt dem som inte kan eller har tid att göra det själva. De tvätterskor som bor i bykhusen är ansvariga för dessa och ser till dem, eldar under pannmurarna och ordnar vattenhämtningen.

Vattenbärare (11, 243)
Bär vatten från brunnarna till de hushåll som ligger för långt från pumparna och inte orkar/kan bära själva.

Vedhandlare (10, 51, 159, 245, 270, 358)
Bär ved från närmaste skog till stadens hushåll.

VÄRDSHUS OCH TAVERNOR

Tavernorna i Kandra (med ett undantag: Örnen och Barnet) ser ungefär likadana ut. De består av en gillesstuga med bord och stolar eller bänkar av trä. Borden har inga dukar och är lindrigt rena. Det finns en disk där värden häller upp öl och där han har sin kassa. I gillesstugan finns också en stor eldstad. Bakom disken finns ofta ett kök där mat lagas, enklare eller finare beroende på tavernans standard.

Värdshusen hyr dessutom ut rum till resande. Billigast är en bädd i en sovsal, som delas av flera, och där var och en får tillgång till en säng. Intill sängen står en kista med låsbygel, så att den som har eget hänglås kan låsa kistan. Privata rum har lås i dörrarna, och hyresgästen har hand om en nyckel under hela tiden han bor i rummet. För rum med många bäddar finns ofta två eller tre nycklar. Dessutom har värden också en reserv- och städnyckel till varje rum. Chansen för att ett rum är ledigt är 50% (om inte ovanliga förhållanden råder). I sovsalarna är som regel minst en bädd upptagen, ibland alla (slå med en tärning som har lika många sidor som det finns bäddar för att se hur många som är upptagna).

Värdshus

Flytande Stocken (19)

Kandras finaste värdshus: dyrt men mycket bra. Det har stall och 8 privata rum: parvis med 1, 2, 4 och 6 bäddar. Dessutom har man två sovsalar: en med 8 bäddar för män och en med 6 för kvinnor. Värden, Emid Ullman, är mån om sina gäster och ser till att de får vad de vill ha: de kan få mat eller husrum när som helst på dygnet (han tar även betalt för det). Men stör man åker man obönhörligen ut. Gillesstugan är alltid lugn (det ser Ullman till) och man serverar all slags mat, även långt in på kvällen. Borden hålls ordentligt rena.

Ullman flyttade in i Kandra från byn Munkalid när han var 15 år, för att börja arbeta som stalldräng på Flytande Stocken. Han gjorde sig väl förtjänt av sin löning, och den dåvarande värden blev så förtjust i honom att han lät Ullman överta värdshuset när han själv blev för gammal. Ullman har alltså levt hela sitt vuxna liv på värdshuset, och har under den tiden hunnit se det mesta. Det ska något verkligt ovanligt till för att han ska lyfta på ögonbrynet. Bland annat har han sett vilka märkliga husdjur en del människor håller sig med. Det har gjort att han förbjuder sina gäster att ha annat än hundar och katter med sig på rummet. Och i sovsalarna är inga husdjur alls tillåtna.

Värdshusvärden Ullman är ingen surpuppa även om han är bestämd. Han har alltid en stund till övers för sina gäster och språkar villigt med dem, ger dem tips på var de kan finna vad de söker i staden osv. Det går knappt att få honom arg (en bra egenskap hos en värd) men han är heller inte rädd, vare sig för stadens myndigheter eller gäster som uppträder hotfullt.

Katten och Gurkan (44)

Ett enkelt och billigt värdshus, men med stall. Här är tyst och lugnt, mestadels beroende på att de inte kommer så mycket folk hit. Maten är också enkel. Varje morgon serveras grötfrukost och till lunch och kvällsmål dagens rätt, oftast någon stuvning med rotsaker och bröd. Vill man ha något finare kan det ordnas om det beställs och betalas i förväg. Värdshuset har 4 privata rum: ett med 2 bäddar, ett med 4 och två med 6, och två sovsalar med 10 platser för män i den ena och 8 för kvinnor i den andra.

Tavernor

Druidens Huvud (355)

Tillhåll för grovhantverkarna: smeder, glasblåsare, gälbgjutare, krukmakare, sadelmakare, snickare osv. Här råder en livad stämning från klockan 7 på kvällen till klockan 9 med allsång och historieberättartävlingar. Vid 9-tiden går de flesta hem till sig, och tavernan är ganska tyst fram till 10 då den stänger.

Falken (46)

Här samlas det "fria" folket, de som inte binds av något egentligt yrke. Tjänare och pigor, vakter, soldater osv. Värden är stöddig och håller sig väl med vakterna och kommendanten.

Fallande Svärdet (100)

Stamlokus för de finare hantverkarna. Här roar man sig inte lika våldsamt som på Druiden Huvud. Men stämningen är fördenn skull god.

Flygande Hjulet (194)

Kan närmast beskrivas som ett billigt sjapp. Maten som serveras är dålig och ölet blaskigt, men allt är mycket billigt. Här hänger stadens värsta drägg. Värden är inblandad i diverse skumraskaffärer, men har lyckats hålla ett så hederligt sken att han inte kan fällas för brott av Rådet.

Kejsarens Sko (111)

Kandras bokkafé. Här samlas ofta lärda män, advokater, matematiker och andra akademiker för att diskutera och filosofera över en bägare. Diskussion är ofta högljudd och eldfängd, men över mycket sällan i handgripligheter.

Röde Endor (13)

Mest av allt en dagtaverna dit hantverkarna söker sig på dagtid för att göra upp riktigt stora affärer eller för att språka med kamrater i yrket.

Skriande Galten (264)

En dagtaverna (stänger vid 7-tiden) dit torgbesökarna (bönder, etc) går för att släcka sin törst heta dagar eller äta ett mål varm mat när det är kallt ute och de står på torget.

Örnen och Barnet (320)

Finaste tavernan i Kandra. Hit kommer alla som har/vill ha klass. Borden står i alkover och är, liksom stolarna, av ädelträ och gjorda i högsta kvalitet. Borden har alltid rena dukar, och lyktorna är alltid tvättade. Inget os eller rök finns i lokalen. På kvällarna råder här ett dämpat sorl, även om det är fullt. Och är det fullt släpps inga ytterligare gäster in, utom de som har stambord, vilket är mycket svårt att få. Värden ser till att alla sällskap får vara ostörda.

Till "Örnen och Barnet" går magiker och mystiker, riddare, krigare och andra äventyrare för att koppla av och kanske utbyta erfarenheter och upplysningar i en behaglig och ostörd miljö.

AKADEMIKER

Advokat (*86*, 317)

Står till tjänst vid lagsammanhang, främst vid upprättandet av kontrakt och avtal. De känner och uttolkar lagen, medan det är domaren som dömer.

Akademin (96, stall *99*)

Detta hus är samlingspunkten för stadens alla akademiker. Här har många lärda män sina arbetsrum, och här har de tillgång till arkiv och bibliotek, och närhet till kollegor. Man bedriver också en viss högre undervisning, som underavdelning till Universitetet i huvudstaden. De flesta lärda männen i Kandra håller till och arbetar i Akademin hela dagarna, och har därför ordnat så att de kan få äta sina måltider i Akademins matsal. Till detta har de anställt en kokerska, en hovmästare och två pigor. Dessutom finns det fyra skrivare/bibliotekarier/arkivarier och tre vaktmästare anställda. Måltiderna är gemensamma, för även lärda män tycker om sällskap ibland, och här har de den sällsynta chansen att få äta under en intressant konversation.

I akademin arbetar för närvarande sju lärda män ständigt med undervisning och forskning, men många fler kommer på kortare eller längre besök. De viktigaste av dessa är de tre doktorerna Gregos, Haas och Ukoul. De är alla mycket stolta över sina doktorstitlar och blir ganska förnärmade om man inte använder dem vid tilltal.

Dr. Gregos har specialiserat sig på mänsklighetens legender och folklore, sociologi och demografi (dvs. hur människor beter sig mot varann och mot andra folkslag i sina olika typer av samhällen, och hur de är fördelade i olika landsändar och hur de flyttat runt under historiens lopp).

Dr. Haas är den som vet mest om jättarnas historia, deras myter och föreställningar och deras lagar, seder och bruk. Han har god kunskap om deras språk (FV 4) och har även utvecklat ett skriftsystem för dem.

Dr. Ukoul till slut har sitt specialområde i spänningen mellan Svartfolk och Älvfolk. Han känner till de flesta striderna av betydelse som stått mellan dessa två folk, deras föreställningar och deras språk. Hans innersta önskan är att kunna stoppa stridigheterna dem emellan, helst genom att göra svartfolken civiliserade, men har ännu inte hittat skymten av en lösning.

Akademins portar står öppna från 9 till 12 och från 1 till 4. Då man stiger in genom dem möts man av en vaktmästare som frågar om man avtalat tid. Om inte, får man träffa en av skrivarna och för honom lägga fram sitt ärende. Dessa kan då hänvisa till rätt Lärd Man, som kan ha tid att

ta emot omedelbart om man har tur. I annat fall avtalar skrivaren eventuellt tid, och varskor den Lärda. Skrivarna har god kännedom i vad de olika Lärda kan och om de är upptagna för tillfället.

På baksidan av övervåningen finns 6 små kombinerade studieceller och övernattningsrum. Dessa lånas ut till gästande lärda män mot den ringa ersättningen av 3 sm per dag. Även medlemmar och fränder till Magikernas Gille har tillgång till bibliotek och arkiv, och kan ofta ses rådfråga lärda män i Akademin.

Till Akademin hör också ett stall (*99*) där de akademiker som kommit på besök till häst kan ställa sin riddjur.

Bokhållare (27, *73*, *124*, 225, 235, *356*)

Nedtecknar räkenskaper hos köpmän och större hantverkare. Vissa bokhållare går runt hos flera hantverkare och sköter allas bokföring. Bokhållarna är kunniga i de flesta av stadens skatter och avgifter.

Härold (*282*)

Kungör stadens, länsherrens och kungens påbud. Han håller reda på de flesta släktskapsförhållandena i Berendia. Det är häroldens ansvar att nya lagbeslut kommer till advokaternas vetskap.

Kartritare (112, 332)

Ritar kartor över den kända världen på beställning. Oturligt nog överensstämmer inte alltid kartritarens åsikter om vad som är känt med beställarens. Och vad värre är överensstämmer kartritarens kartor inte alltid med verkligheten. Hans kartor är dock de bästa som går att få för pengar. En karta kostar minst 100 sm.

Lärare (*102*, *206*)

Lär ut grundläggande kunskaper till stadens barn: läsa, skriva, räkna, lagar, seder och bruk.

Lärd Man (*61*, *74*, *287*)

Kunniga i allsköns nyttiga och onyttiga ting. Det går inte att beskriva de lärda männen som grupp, eftersom alla är individer, med individuella kunskaper och färdigheter. Om rollpersonerna behöver viktig information om något är dessa lärda män ett utmärkt redskap för spelledaren.

Matematiker (*59*, *76*)

De kan ställa upp en problemställning matematiskt och beräkna svaret. De behärskar de fyra räknesätten, rationella tal, ekvationer och geometri.

Skrivare (97, *122*, 251, *273*, 295)

Skriver efter diktamen: brev, protokoll, dagboksanteckningar osv. Läser också för dem som inte kan läsa själva.

Översättare (88, *363*)

Översätter till eller från främmande språk. Duktiga översättare klarar även av att översätta från språk de inte kan. Åtminstone kan de göra en vettig gissning.

MYSTIKER

Alkemist (*242*, *347*)

Alkemin är källan till de många märkliga och mystiska material som behövs, bl.a. för att tillverka förtrollade föremål. Dessa ämnen är dock bara biprodukter av de olika alkemiska operationerna, ty alkemistens verkliga mål är att bli "Archeus", vilket innebär att uppnå det överlägsna mystiska stadium där alltings sanna natur är avslöjat för honom.

Alkemisten får börja som lärling i mycket unga år, och ökar sedan sin kunskap genom att studera sådana ting som de naturliga och magiska egenskaperna hos metaller, ädelstenar och andra ämnen, genom att finna den innersta entiteten hos de stora ädelstenarna och de stora metallerna, och genom att tillverka "det Stora Elixiret, Aqua Vitae" och De Vises Sten.

Alkemisten sysslar med allehanda kemiska experiment, inte för att erbjuda sina tjänster åt allmänheten utan för att de för honom närmare hans mål. Men hans experiment är kostsamma, så emellanåt tvingas han utföra tjänster åt dem som kan betala. Därför händer det oftast att alkemisten inte vill utföra det experiment en rollperson vill utan hellre göra ett eget som för honom närmare målet. Alkemisten kan dock sälja av sina biprodukter och kan mycket väl tänkas köpa ingredienser till experimenten. Mest in-



tressant för honom är sällsynta vätskor, oljor, essencer och droger, örter och blommor, samt skinn, blod, ben och horn från sällsynta eller märkliga varelser.

Astrolog (226, 333)

Ägnar sig åt att studera himlakropparnas rörelser och ur dem dra slutsatser om vad som hänt i denna världen. Genom att veta hur himlakropparna kommer att röra sig i framtiden, kan astrologen i viss mån göra förutsägelser. Astrologens arbete kräver att han läser många och tjocka böcker. Om han ska hålla sin kunskap på högsta nivå, kan han inte ägna någon tid åt utflykter eller liknande.

Innan en rollperson företar sig något viktigt kan han konsultera en astrolog för att ställa ett horoskop över sitt handlande. Astrologen gör då en undersökning av fallet och räknar ut om stjärnorna kommer att vara gynnsamma eller ogynnsamma för handlingen. Horoskopet blir korrekt bara för den handling och den tidpunkt det ställt för. SL får bedöma frågan från fall till fall, och tala om vad horoskopet säger, antingen utifrån vad han vet eller genom att slå med 1T20 på denna tabell:

1T20	Aspekt
1–2	Mycket goda aspekter
3–7	Goda aspekter
8–13	Neutrala aspekter
14–18	Dåliga aspekter
19–20	Mycket dåliga aspekter

SL kan sedan försiktigt justera händelseförloppet för att det viss mån ska passa horoskopet.

Astrologen kan också, om han får veta plats och exakt tidpunkt för en persons födelse, ställa ett födelsehoroskop för denna person, och sedan även i viss utsträckning förutsäga hur personen reagerar och handlar i givna situationer. En astrologs tabeller är så fullständiga att han inte behöver en klar natthimmel för sina horoskop. Dessa tabeller är dock hans käraste ägodel och han håller dem hemliga och visar dem bara då han byter erfarenheter med andra astrologer och när han undervisar sin lärling, som då även får lära sig göra egna tabeller.

Astrologen är en forskare, och kan vara intresserad av att samtala med en eller annan rollperson, speciellt om denne har ett ovanligt horoskop. De är också intresserade av personliga dagböcker och böcker i allmän historia.

Magiker (*139, 352*)

Se DoD regelbok. Alla magiker i Kandra, utom Nekromantiker, tillhör Magikernas Gille, och de vill oftast stanna i staden för att forska.

Magikernas Hus (315)

Detta hus har byggts runt den basaltpelare som hittades begravd i jordkullen som låg här, där Getån och Gräsån möttes. Husets följer pelarens sexkantiga form precis, men är naturligtvis vidare: pelaren är bara 7 meter i diameter medan själva huset är nästan 25. Översta våningen i huset är en amfiteaterliknande samlingssal med stenpelarens flata översida som golv.

Här samlas magiker från miltals omkring för att diskutera och träffas. Och när det ibland händer att hela landets alla magiker måste samlas väljer man Kandra som mötesplats för att det finns en så bra samlingslokal där. De häftigaste diskussionerna här rör sig numera bara om hur ett pentagram ska huggas in i golvet. Så länge man kan minnas, och så långt tillbaka det finns anteckningar (dvs. minst 450 år), har man käbblat om i vilka riktningar pentagrammets uddar ska peka.

Här kan stadens magiker finna lugn för sina studier och försök. De träffar gelikar som de kan disktutera med och få hjälp med sina problem. Huset står under beskydd av kungen, och har fått fribrev. Detta innebär att ingen har rätt att lägga sig i vad som försiggår i huset, så länge alla fenomen håller sig inom dess väggar.

Huset förestås av Magikernas Gille, en lös sammanslutning av Magiker ur de fem "goda" skolorna (dvs alla utom Nekromantiker), Alkemister, Astrologer och Spåmän. Gillet förekommer i många länder, men uppdelat i olika "kapitel", där varje kapitel omfattar ett visst geografiskt område.

Medlemskap i ett av Gillets kapitel fås bara efter omröstning bland de övriga medlemmarna. Omröstningen sker enligt vanliga principer genom att lägga varsin kula i en urna, vit eller svart beroende på om man tillstyrker medlemskap eller inte. Får man inte mer än en svart kula bland de vita i urnan tas man med som medlem kapitlet. Man kan bara vara medlem i ett kapitel

åt gången, dock kan man få bli "frände" och få tillträde till Magikernas Hus. Vill man byta kapitel, skriver kapitlets överhuvud ett introduktionsbrev, men det nya kapitlet röstar i alla fall om man vill anta den nya medlemmen. I de länder där magi inte får bedrivas öppet (t.ex. Caddo), verkar Gillet i lönndom, eller också saknas representation helt.

Ber Rådet Magikernas Gille om hjälp, är chansen 95% att de går med på det. Ber en rollperson om hjälp är chansen 30% om hjälpen kan ske där magikern just är, 20% om han måste förflytta sig till något annat ställe i staden och 1% om han tvingas lämna staden. Detta gäller även Alkemister, Astrologer och Spåmän.

Magikernas Gille förestås av fem mästarmagiker, en från varje skola. Dessutom har de 12 lärlingar. Mästarna är:

Crondo	animist	2 lärlingar
Myndol	mentalist	3 lärlingar
Isokles	elementarist	3 lärlingar
Castor	symbolist	2 lärlingar
Kyhara	illusionist	2 lärlingar

Eftersom det inte framgår av deras namn kan det påpekas att Myndol och Kyhara är kvinnor. Alla fem mästarna är människor och kommer från Berendia.

Crondo



STY	11
STO	10
FYS	11
INT	12
PSY	20
SMI	8
KAR	11
Ålder	54 år
SB	0
KP	11

Färdigheter: Läkeörtkunskap 8, Första hjälpen 12, Läkekonst 11, Läsa/Skriva allmänspråk 5, Läsa/Skriva uråldriga språk 4, Räkning 4, Schack & brädspel 12, Värdesätta böcker & pergament 15, Zoologi 14, Tala allmänspråk 5, Tala uråldriga språk 3, Finna dolda ting 12, Djurträning 12, Upptäcka fara 10.

Magi: Animism 18, Antimagi 12, Skingra 11, Varseblivning 9, Beskyddare 8, Finna vatten 17, Rena 20, Spårlös 16, Minska 14, Öka 13, Väderförutsägning 13, Vindkontroll 10, Hela 12, Regnstart 7, Regnstopp 6, Häva förstening 4, Tillkalla däggdjur 16, Tillkalla fåglar 15, Tala med däggdjur 15, Tala med fåglar 12, Kontrollera däggdjur 12, Kontrollera fåglar 8, Sigill 4, Avläsa magi 6, Skingringsritual 5.

Myndol



STY	13
STO	13
FYS	14
INT	10
PSY	19
SMI	10
KAR	10
Ålder	34 år
SB	0
KP	14

Färdigheter: Kulturkännedom 10, Läsa/Skriva allmänspråk 5, Läsa/Skriva Älvspråk 3, Läsa/Skriva Uråldriga språk 5, Värdesätta böcker & pergament 13, Tala allmänspråk 5, Tala Älvspråk 3, Tala Uråldriga språk 1, Akrobatik 3, Smyga 13, Rida 7, Simma 2.

Magi: Mentalism 17, Animism 10, Orientering 19, Språng 15, Motståndskraft 14, Balans 13, Lungfilter 8, Lyft 14, Skydd 12, Tankeöverföring 12, Vattensyn 6, Vattenandning 6, Flyga 11, Mörkersyn 12, Osynlighet 12, Sannsyn 11, Sannhörsel 8, Magisk syn 9, Tillkalla däggdjur 14, Tillkalla fåglar 13, Tala med däggdjur 10, Tala med fåglar 8, Kontrollera däggdjur 7, Kontrollera fåglar 6, Kontrollera växter 5,

Isokles



STY	8
STO	9
FYS	8
INT	11
PSY	23
SMI	8
KAR	10
Ålder	59 år
SB	0
KP	9

Färdigheter: Parfymör (hantverk) 3, Läsa/Skriva allmänspråk 5, Läsa/Skriva Dvärgspråk 1,



Läsa/Skriva Uråldriga språk 4, Räkning 4, Värdesätta parfymer 16, Tala allmänspråk 5, Tala Dvärgspråk 3, Tala Uråldriga språk 3, Lyssna 16, Simma 2.

Magi: Elementarmagi 20, Antimagi 17, Skingra 16, Varseblivning 18, Beskyddare 15, Eld 15, Försegla 18, Ljus 16, Mörker 10, Stenvägg 17, Gasmoln 14, Energistråle 12, Knäcka 15, Förtrolla vapen 18, Öppna 16, Frammana/Skicka bort gnom 13, Frammana/Skicka bort luminal 10, Vattenväg 9, Eldväg 13, Jordväg 15, Luftväg 16, Ljusväg 10, Mörkerväg 6, Återfinna 12, Laddning 10, Sigill 7, Permanens 5, Nexus 6, Avläsa magi 8, Skingringsritual 7.

Castor

STY	16
STO	7
FYS	14
INT	12
PSY	21
SMI	15
KAR	13
Ålder	48 år
SB	0
KP	11



Färdigheter: Astrologi 10, Heraldik 14, Läsa/Skriva allmänspråk 5, Läsa/Skriva Uråldriga språk 5, Läsa/Skriva Drakspråk 4, Räkning 4, Språkkunskap 14, Värdesätta böcker/pergament 20, Tala allmänspråk 5, Tala Uråldriga språk 4, Tala Drakspråk 2, Teckenspråk (magiker) 3.

Magi: Symbolism 17, Antimagi 12, Skingra 15, Varseblivning 13, Beskyddare 12, Osäkerhet 18, Stopp 17, Lockelse 16, Fjärrskrift 13, Kraft 11, Blindhet 9, Vänskap 7, Fruktan 6, Fred 6, Sigill 4, Avläsa magi 5, Skingringsritual 4.

Kyhara

STY	17
STO	8
FYS	10
INT	18
PSY	21
SMI	6
KAR	10
Ålder	41 år
SB	0
KP	9



Färdigheter: Kulturkännedom 12, Läsa/Skriva allmänspråk 5, Läsa/Skriva Älvspråk 3, Läsa/Skriva Uråldriga språk 4, Språkkunskap 13, Tala allmänspråk 5, Tala Älvspråk 3, Tala Uråldriga språk 3, Överklass-stil 10, Förklädnad 15, Gömma sig 17, Skugga 10, Smyga 14, Finna dolda ting 7, Lyssna 5, Upptäcka fara 6, Kamouflage 19.

Magi: Illusionism 18, Antimagi 16, Skingra 15, Varseblivning 12, Beskyddare 13, Sinnesmask 18, Distraktion 17, Avbild 17, Spökröst 19, Dunkel 14, Röra sig ljudlöst 17, Snubbla 12, Förvirra 13, Förtrollad sömn 11, Tystnad 11, Laddning 8, Sigill 5, Avläsa magi 6, Skingringsritual 5.

Spåman (140, *224*, *246*)

Siar och spår om framtiden. Hans förutsägelser kan vara riktiga eller helt fel (SL avgör. Det är naturligtvis svårt för SL att förutsäga vad som kommer att hända, och bör undvika alltför säkra profetior.) Spåmannen behöver minst en dags tid på sig för undersökningar inför en någorlunda spådom, ännu längre om frågan är mer specificerad eller för honom okänd.

HELARE

Apotekare (196, 325)

Handlar i alla de örter, frön, rötter och andra växtdelar såväl som mixturer, extrakt osv som behövs i läkarens värv. Han blandar medicin efter läkarens recept, som har eller inte har önskad effekt. Apotekarna tillhandahåller en del material till alkemisterna.

Läkare (64, 229, *357*)

Är örtkunniga och ägnar sig åt att (försöka) bota sjukdomar. De klarar även av att amputera och operera, men det senare är dock inte så vanligt då chansen att överleva är låg.

Sjukstugan (219)

Egentligen en del av klostret, där munkarna vårdar dem som behöver vård. Den som vårdas i sjukstugan återfår sina KP dubbelt så fort som normalt, men det kostar också en tiondel av alla ens tillgångar i allmosor för att få vård. Eftersom munkarna kan känna om man talar sanning, åker den som ljuger om sina tillgångar ut utan vård (om detta se under guden Kushta).

KONSTNÄRER

Dansör (110, 208)
Lär ut sällskapsdanser. Vid Kandras stora fester är det alltid en av de två dansörerna som leder dansen. Och dagarna innan har de bråda dagar att lära ut de senaste modedanserna från hovet i Entika.

Musiker (*8, 343*)
Spelar diverse instrument för taffel och dans, men lär också ut konsten att traktera olika instrument. De två professionella musikerna i Kandra räcker inte till en orkester, utan vid sådana tillfällen samlar de ihop intresserade amatörer. För de känner naturligtvis till alla som är intresserade av att spela i Kandra, och hur bra de är.

Poet (*192, 286*)
Skriver dikter, vistexter och lyrik. De anlitas gärna av personer som vill göra gott intryck när de skriver brev.

Skulptör (301, 350)
Skulpterar helst i lera, men också i andra material, på beställning eller av egen inspiration. De gör ofta förlagor åt gjutare och gälbgjutare. Lerskulpturen kan också lämnas till stenhuggare eller träsnidare.

Stenhuggare (12, 328)
Hugger statyer, fritt eller efter avbild, i de flesta stenarter, och gör ornament för byggnadsverk.

Sånglärarinna (*238, 314*)
Lär unga fröknar bl.a. att sjunga, men också att föra sig i finare kretsar.

Trubadur (*169, 178, 254, 351*)
Spelar minst ett, ofta flera, instrument och sjunger egna och andras visor. De vandrar omkring på tavernorna på kvällarna och snappar upp rykten, och blir på så sätt de mest välinformerade i hela staden. Kringvandrande trubadurer bär dessutom med sig nyheter från när och fjärran.

Träsnidare (81)
Snidar figurer och ornament till möbler, ramar, träpelare, dörröverstycken och andra inredningsdetaljer. De gör också förlagor åt gjutare och gälbgjutare.

BYRÅKRATER

Rådhuset och Riddarsalen (289)
Stadens administrativa centrum. Här håller Rådet sina möten två eller tre gånger per vecka. Här hålls också rättsliga förhör, och här finns stadens skattkammare och skattmästare. I källarens finns häktet där infångade brottslingar hålls i väntan på dom. Inrymt i Rådhuset finns också Riddarsalen, där de dubbade riddarna från staden och dess omgivning samlas till rådslag eller fest. Bara dubbade riddare har tillträde till Riddarsalen, men andra riddare får komma med om ingen motsätter sig det.

Rådman (*114, 316*)
Dessa saknar annat yrke än att de sitter i stadens Råd. Visserligen var den ene köpman (han i hus *316*) och den andre ägnade sig åt körsnärssysslan innan de blev Rådmän, men de har för länge sedan upphört med sina yrken och ägnar sig nu helt åt Kandras angelägenheter.

Rådsskrivaren (*291*)
För protokoll vid alla Rådsmöten, skriver officiella brev, ansvarar för stadens sigill och arkivet med officiella brev, kungörelser och rullor.

Rådsäldsten (*292*)
Rådsäldsten i Kandra är stadens borgmästare. Han är presiderar vid Rådets möten och i domstolen. Sedan 15 år tillbaka har posten som Rådsäldste innehafts av Miandrick Span.

Miandrick Span
Rådsäldste i Kandra.



STY	10
STO	9
FYS	12
INT	16
PSY	11
SMI	6
KAR	18
Ålder	57 år
SB	0
KP	11



Färdigheter: Administration/Juridik 20, Geografi 5, Heraldik 5, Historia 10, Läsa/Skriva allmänspråk 5, Områdeskännedom 15, Räkning 4, Schack & brädspel 11, Värdesätta allmänt 10, Bluff 18, Förhöra 16, Köpslå 19, Muta 17, Tala allmänspråk 5, Överklass-stil 16, Övertala 18, Stadskännedom 17, Undre världen 3, Dolk 12, Kortsvärd 7, Liten sköld 9.

Miandrick är som synes inte särskilt gammal. Äldste är bara titel på hans post. Det har han blivit genom att han närmast är vad man idag skulle kalla en politiker. Miandrick är född i Kandra och hans far var apotekare. Hans äldre bror Kesan tog över apoteket (196) vid faderns död.

Det stod tidigt klart för fadern att han Miandrick hade huvud för juridik och administration, och skickade honom därför först till Akademin i Kandra, och sedan till Universitetet i Entika, för att få utbildning. I Entika odlade Miandrick de rätta kontakterna och lyckades snart bli vän med kungens närmaste män, om än inte med kungen själv. Sedan den tiden har Miandrick många vänner i den kungliga administrationen och i Berendias städer.

På Universitetet fortsatte Miandrick studera juridik. Han var inte bäst i klassen men lärde sig här den svåra konsten att läsa mellan raderna i lagboken. Det finns numera knappt ett kryphål eller "gummiparagraf" som Miandrick inte känner till. Detta gör att han är mycket säker på sin sak då det gäller domslut. Han har ingenting emot att skipa rättvisa men drar sig aldrig för att tänja på en paragraf om han skulle tjäna på det. Lagkunskapen ser han bara som ett medel att nå upp till maktens tinnar.

När Miandrick kom tillbaka till Kandra från studietiden i Entika började han genast odla kontakter med stadens inflytelserika (han hade stor hjälp av sin fars goda rykte). Han var först advokat men fick platsen som Rådsskrivare. Och när den dåvarande Rådsäldsten avgick, på grund av sin höga ålder, blev Miandrick sensationellt vald till hans efterträdare, bara 42 år gammal. Den yngsta Rådsäldsten i Kandra någonsin. Han trivs bra med sin post, och har insett att det som är bra för Kandra är bra för honom. Och vice versa.

Det händer ofta att han kommer i konflikt med Kvarhant (kommendanten). Kvarhant vill alltid att rättvisa ska skipas, medan Miandrick ser till sitt eget, och Kandras, bästa. Men med sin högre maktställning driver Miandrick igenom sin vilja, och Kvarhant låter sig övertygas att det är bäst som sker.



MILITÄR

Kommendanten (kontor 77, bostad *263*)
Stadsvaktens högste chef är kommendanten. I Kandra heter han Kvarhant och svarar direkt under Rådsäldsten. Han har sitt kontor i södra kvarteret (77) men bor tillsammans med sin hustru på Rådhusgränd (*263*). Kvarhant tycker bra om sitt jobb och försöker utföra det väl. Han anser att det är hans förtjänst att Kandra inte blivit belägrat under de senaste tio åren, och även om det nu inte är riktigt sant så håller han vakten på toppnivå. Regelbundna övningar och en fast disciplin har gjort vaktstyrkan till en av de bästa i Berendia.

Kvarhant är i grund och botten en snäll man, men hans utpräglade känsla för rättvisa gör att han tar i med hårdhandskarna när det behövs. Han har sina mäns fulla förtroende, och genom att han gjort stadsvaktyrket så prestigefyllt, är avskedande den värsta bestraffning han brukar behöva ta till. Oftast räcker det dock med varningar. Men oftare än varningar delar han ut beröm till de män som gjort bra ifrån sig eller tagit egna initiativ i kritiska situationer.

Kvarhant
Kommendant i Kandra

STY	13
STO	9
FYS	12
INT	14
PSY	12
SMI	12
KAR	9
Ålder	44 år
SB	0
KP	11



Färdigheter: Administration/Juridik 6, Första hjälpen 14, Kunskap om magi 7, Läsa/Skriva allmänspråk 4, Värdesätta (allmänt) 8, Taktik 18, Bluff 10, Förhöra 19, Köpslå 8, Tala allmänspråk 5, Teckenspråk (militärt) 3, Hantera fällor 13, Hoppa 14, Klättra 12, Skugga 17, Smyga 14, Stadskännedom 19, Rida 14.

Vapenfärdigheter: Dolk 9, Slagsmål 10, Bredsvärd 14, Stridsklubba 10, Pik 15, Lätt armborst 13, Medelstor sköld 12.

Krigare (*207, 281*)

De två krigare som bor i Kandra är sådana som tagit ledigt från krigarlivet för några år, för att kunna njuta av det krigsbyte de skaffat sig. De har inget samband med varann, men känner varann ungefär som två hantverkare inom samma yrke. De fungerar ibland som lärare hos Milrik av Remos, och besöker även Krigarnas Hus minst en gång i månaden för att hålla sina vapenfärdigheter på högsta nivå.

Krigarnas Hus (268)

Den en gång så omtalade krigaren Milrik av Remos har dragit sig tillbaka till Kandra där han uppfört denna övningsarena. Här kan krigare som vill finslipa sin stridsteknik få sakkunnig ledning och goda råd. Till sin hjälp har han bland andra Ziosiana, en vacker alvkvinna. De färdigheter Milrik lär ut är: Dra Vapen, Taktik, Ilmarsch, Dolk, Slagsvärd, Arbalest, Medelstor sköld. Ziosiana lär ut: Första hjälpen, Dra Vapen, Karate, Dolk, Trästav, Kastkniv, alla typer av bågar. Dessutom finns, som sagt, en del andra medhjälpare, och Milrik vet vilka han ska kontakta för att fungera som lärare åt dem som vill lära sig vapenfärdigheter ingen i huset kan.

Milrik av Remos

Ägare och föreståndare för Krigarnas Hus (riddare)



STY	18
STO	16
FYS	15
SMI	17
INT	13
PSY	8
KAR	10
Ålder	48 år
SB	1T4
KP	16

Hjälteförmåga: Kattfot.

Milrik är en hjälte, som har blivit medelålders och därför har dragit sig tillbaka från det kringflackande livet som äventyrare. Han slog sig ned i Kandra och köpte in ett antal hus. Han lät riva dem och uppförde i deras ställe Krigarnas Hus, där han nu lär ut stridskonstens finesser.

Färdigheter: Rykte 2, Första hjälpen 12, Hantverk (vapensmide) 1, Läsa/Skriva allmänspråk 3, Räkning 3, Schack & brädspel 13, Språkkunskap 17, Värdesätta vapen/rustningar 18, Zoologi 9, Dra vapen 16, Taktik 19, Bluff 12, Förhöra 7, Tala allmänspråk 4, Tala Dvärgspråk 2, Teckenspråk (militärt) 2, Hoppa 13, Klättra 10, Lyssna 11, Upptäcka fara 17, Ilmarsch 16, Rida 18, Simma 14, Överlevnad (allmän) 12.

Vapenfärdigheter: Dolk 19, Slagsvärd 25, Kort spjut 14, Tvåhandsspjut 8, Tvåhandssvärd 12, Hillebard 13, Pik 8, Arbalest 15, Medelstor sköld 19.

Milrik är ogift, och har aldrig funderat på äktenskap sedan han stöttes bort av den flicka han älskade. Hennes namn var Fedda, Milrik och hon var födda och uppvuxna i staden Remos. Staden blev en gång belägrad av en hord svartalfer och Feddas far, som var animistmagiker, förespråkade en mild metod att driva bort dem. Han sade sig kunna utföra en så mäktig ritual att alla svartalferna skulle tappa intresset för staden och ge sig iväg tillbaka hem. Han behövde dock något dygn att förbereda sig. Milrik tillsammans med andra unga hetsporrar i staden tyckte detta skulle dröja för länge, och rustade till tänderna gav de sig gav de sig ut på natten och härjade och slaktade bland svartalferna så att dessa gav upp.

I och med detta fick Fedda en sådan avsky för Milriks blodiga metoder att hon aldrig ville se honom mer. Milrik, som inte ville lägga ned det svärd han nu blivit så duktig på att använda, gav sig istället ut i världen för att söka sin lycka. Vad han upplevt på sina färder vet få utom han själv,



och han berättar väldigt sällan om sina äventyr. Men kan man få honom att glänta lite på förlåten får man höra de mest förunderliga historier, och man kan utgå från att de är sanna.

Han förhållande till Ziosiana är rent professionellt, och han beundrar hennes färdighet med pil och båge.

Ziosiana (alv)

Milriks förste assistent (krigare)

STY	13
STO	9
FYS	13
SMI	18
INT	15
PSY	13
KAR	17
Ålder	oväsentlig
SB	0
KP	11



Färdigheter: Läkeörtkunskap 8, Första hjälpen 17, Läkekonst 14, Läsa/Skriva Älvspråk 4, Schack & brädspel 8, Språkkunskap 10, Värdesätta vapen/rustningar 12, Zoologi 3, Dra vapen 18, Muta 13, Tala allmänspråk 3, Tala Älvspråk 5, Övertala 16, Akrobatik 5, Gömma sig 16, Hoppa 18, Klättra 19, Smyga 20, Kanot 15, Rida 17, Simma 3.

Vapenfärdigheter: Dolk 16, Trästav 16, Kort spjut 10, Karate 16, Liten båge 14, Kastspjut 10, Kastkniv 19, Liten sköld 13, Kort båge 18, Medelstor sköld 12, Lång båge 19, Sammansatt båge 17.

Ziosiana är en skogsalv, härstammande från skogarna i norr om Berendia. Hennes liv förflöt lugnt och harmoniskt i klanens hägn till den dag en grupp troll försökte flytta in i samma område. Hennes far, Ondrim, utsågs till ledare för den truppstyrka som skulle driva ut trollen. Företaget lyckades, men Ondrim stupade. Livet i stammen blev nu smärtsamt och sorgfyllt för Ziosiana, och hon beslöt att vandra ut i världen i ett försök att övervinna förlustens smärta. Hon beslöt att bli soldat, och strida mot svartfolken. Hon har tjänstgjort som spejare i många härar innan hon kom till Kandra. Här lärde hon känna Milrik, och accepterade hans förslag att de skulle bli kompanjoner i Krigarnas Hus.

Kvarteren (norra *232*, södra *53* och *77*, vakt- *230*, västra *1*)

Detta är stadsvaktens logement, utom för de få som bor med sina familjer i egna hus.

Riddare (*7*, *293*)

Se DoD regler. Dessa är adelsmän, som har bosatt sig i Kandra av olika anledningar.

Stadsvakt (*115*, *132*, *371*)

En kombination av polis och brandvakt. De patrullerar stadens gator och vakar över lag och ordning. De är alla födda i Kandra eller dess omgivningar, och kan staden utan och innan.

RELIGIÖST

Härbärge (*211*)

Här erbjuder Ninnave-prästinnorna husrum och mat för dem som inte har någon annan stans att ta vägen.

Kloster (220)

En skyddad plats för alla munkar (se DoD regler). De kan meditera i enskilda celler eller diskutera och filosofera i arkaderna runt klostergården. Det finns också ett litet kapell tillägnat Kartov där.

Präster (*212*, *213*, *214*, *215*)

I dessa hus bor de präster som tjänstgör vid templen. Sholak-prästerna bor i hus *212*, Visha-prästerna i hus *213* och Kushta-prästerna i hus *215*.

I hus *214* bor det Sankma-präster, fastän de inte har något tempel i Kandra. Men blåsiga dagar vandrar de till Tvetaberg eller Stortinn för att förrätta gudstjänst.

Tempel (*129*, 221, 222)

Det största templet i Kandra (221) är tillägnat Sholak och Visha, och man tillber också Ninnave där.

Sankma har inget tempel i Kandra heller. De

som tillber honom samlas på Stortinn eller Tvetaberg.

Det mindre templet på Kandras tempelmark (222) är tillägnat Kushta. Det är som överallt annars mycket rikt smyckat med offergåvor, guld, ädelstenar och dyrbara möbler, som lämnats av efterlevande till de döda överlämnat som offergåvor.

Dessutom finns det ett tempel tillägnat Eilana inne i själva staden. Det är hus *129* vid Bräschgatan. Det är ingen hemlighet att det ligger där, men eftersom det inte syns utifrån är det svårt att inse vad som försiggår innanför dess väggar.

Örtagård (*223*)

Bevakas ständigt av en munk, som egentligen tillhör klostret, men som bor i hyddan inne på örtagårdsområdet. Örterna skördas av munkarna, som sedan säljer till apoteken och kryddkrämarna.



UNDRE VÄRLDEN

Tjuvarnas Gille (*160*)

Den organiserade brottslighetens högborg. Gillet är maskerat som ett handelshus, där gillets stormästare, Tjuvarnas Konung, är "köpmannen" Ärnvard Ote. Kandras Råd misstänker starkt vad som sker innanför husets väggar, men har hittills inte kunnat bevisa någonting.

Gillet och Tjuvarnas Konung råder över all den organiserade brottsligheten i Kandra och märker snabbt om någon skulle börja arbeta inom deras verksamhetsområde.

Det händer ibland att någon som inte tillhör gillet vill kontakta dem för att t.ex. gör upp en affär. Gillet föredrar då att den som vill göra en sådan kontakt går försiktigt tillväga. Den som frågar på tavernorna om det finns någon organiserad brottslighet i Kandra får oftast det jakande svar (om det inte är uppenbart att han kommer i Rådets eller kungens ärenden). Om han sedan frågar hur man ska få kontakt med den, får han alltid till svar att att det "vet dom inte". Men en sådan fråga drar i 15 fall av 20 (dvs. slå 15 eller lägre på 1T20) till sig uppmärksamheten från gillet. Frågaren "förses" sedan med en "skugga" som följer honom i en till två dagars tid, för att utröna om det är riskfritt att ta kontakt med honom. Och är det så, kommer en av underhuggarna till Tjuvarnas Konung att träffa honom på någon av Kandras tavernor för att höra vad han vill.

Även om Tjuvarnas Konung inte kan alla en tjuvs knep, finns det alltid någon som kan lära ut dem. Tjuvarnas Konung kan hänvisa till denne.

Ärnvard Ote

"Tjuvarnas Konung"

STY	11
STO	8
FYS	5
INT	12
PSY	10
SMI	16
KAR	11
Ålder	55 år
SB	0
KP	7



Färdigheter: Administration/Juridik 16, Drogkunskap 6, Första hjälpen 12, Geografi 7, Heraldik 6, Kulturkännedom 8, Kunskap om magi 6, Läsa/Skriva allmänspråk 4, Områdeskännedom 7, Räkning 3, Värdesätta allmän 10, Bluff 18, Muta 9, Tala allmänspråk 5, Tala Svartiska 3, Teckenspråk (tjuvar) 4, Förklädnad 19, Gömma sig 12, Hantera fällor 7, Hasardspel 13, Hoppa 14, Klättra 20, Låsdyrkning 17, Skugga 10, Smyga 18, Stadskännedom 19, Stjäla föremål 8, Undre världen 20, Finna dolda ting 5, Lyssna 6.

Stridsfärdigheter: Judo 17, Taktik 12, Dolk 13, Kortsvärd 12, Trästav 14, Slagsmål 14, Slunga 9, Kastkniv 15, Liten sköld 13.

Ärnvard var inte alls tjuv från början. Han kom från en god familj i hamnstaden Artema, och hette då Bebran Ene. Han var förutbestämd av



sin far att ta över hans handelshus, och skickades därför till Entika och Universitetet där för att lära sig språk, administration och juridik. Under sina studier kom att bli mycket god vän med Miandrick Span, och tillsammans spelade de många spratt för lärarna på Universitetet och stadens borgare.

I och med sina juridikstudier kom han i kontakt med några unga män som ansåg att Berendias styre var gammalt och stelt, och att alla i landet skulle vinna på en omstörtning. Han gjorde gemensam sak med dem och under några heta sommarveckor drog de upp planerna för hur kungen skulle störtas och Berendia skulle träda in i en nya glansfull era.

På något sätt nådde rykten om dessa planer fram till kaptenen för det kungliga gardet, och inte långt senare blev de allihop arresterade och alla dokument de ägde beslagtogs. Bevisen mot dem var överväldigande och de sattes i fängelse i väntan på att hela konspirationen skulle redas ut. Sedan skulle de avrättas.

Ärnvard, eller Bebran, lyckades dock genom sin ringa storlek rymma från fängelset, och han flydde hals över huvud norrut, ut ur landet. Vad som hände där kan man bara sia om, men i alla fall träffade han en magiker som hjälpte honom att byta utseende. Med nytt namn och nytt ansikte drog han sig söderut igen, och de tjuvfärdigheter han lärt sig under sin flykt utvecklade han nu i full skala. Han insåg att när en person med juridisk och administrativ skolning slog in på brottet bana, skulle det bli en lönande affär.

När Ärnvard fick höra talas om att Miandrick blivit Rådsäldste i Kandra, tog han sig fortast möjligt dit. Han kände på sig att Miandricks styre skulle vara lukrativt även för hans affärer. Ärnvard kände Miandrick väl, och nu efter nästan 15 år "tillsammans" kan han förutsäga hur Miandrick reagerar och handlar i nästan vilken situation som helst.

Ärvard är ingen maffialedare. Han avskyr onödigt våld, och övervakar sina underhuggare noggrant på den punkten. Rån och landsvägsröveri befattar han sig inte med, och han avstyr också tjuveri från de fattigaste. Dels för att det är osmakligt, men också för att det lönar sig så dåligt och drar på sig folkets missnöje. Den som stjäl mest från dom rika kan räkna med en viss uppskattning och skydd från det enkla folket. Och det är inte få som är rika i Kandra.

Att Ärnvard Ote är samma person som Bebran Ene är det ingen som känner till utom han själv. Inte ens Miandrick anar något. Ärnvard behåller den hemligheten som ett yttersta trumfkort, att spela ut när alla andra möjligheter är uttömda.



Hälare *(135, 161, 198, 279)*

Hälarna köper stöldgods av Tjuvar och Rövare säljer det vidare. De tillhör inte Tjuvarnas Gille, men naturligtvis har de ett intimt samarbete. Även hälarna har en täckmantel som köpmän, vilket ger dem möjlighet att frakta och sälja sina varor utan alltför stor misstänksamhet. Hälarna tar aldrig kunder annat än på rekommendation, antingen från gamla kunder eller från Tjuvarnas Konung. De har en hälsosam respekt för Tjuvarnas Konung även om inte anser sig behöva lyda honom. Dessutom förser han dem med nya kunder när de gamla åkt fast och är på så vis mycket nyttig.

Hälaren i hus 198 har specialiserat sig på verkligt exklusiva varor, som t.ex. smycken och ädelstenar. Han har kanaler långt utanför landet för att kunna avyttra dem.

Det kan vara värt att notera att hälarens tystnad är inte säkrad bara för att man handlar med honom. Flera av hälarna i Kandra har tjallat någon gång.

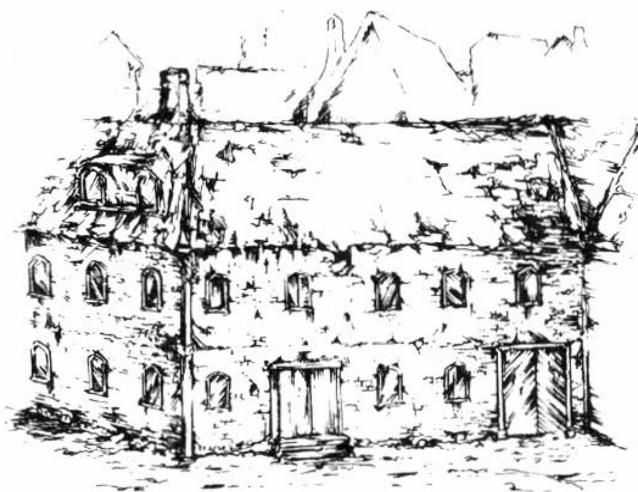
"TOMMA" HUS

En del hus har inte fått bestämda innevånare, och kan befolkas av SL. Men observera att husen inte är obebodda och förfallna, även om ingen innevånare bestämts. Följande nummer faller under denna rubrik: 9, 36, 48, 98, 116, 133, 134, 141, 143, 147, 149, 151, 153, 156, 157, 164, 165, 166, 167, 172, 174, 177, 179, 187, 189, 199, 237.

Skulle spelarna vilja hyra eller köpa ett hus i Kandra, rekommenderas husen 237 eller 42, hus som det finns ritningar över i detta häfte.

SÄRSKILDA BYGGNADER

Tre hus i Kandra finns närmare beskrivna.



Hus 42

Detta är egentligen ett köpmanshus (därav kontoret på bottenvåningen), men det finns stor chans att rollpersonerna kommer att hyra det. Det är ett vackert och påkostat stenhus på Gripgatan, två våningar högt och med inredd vind. Fönstren är stora och av god kvalitet (det går att se igenom dem), och porten ligger tre trappsteg upp från gatan. Fasaden är inte målad, utan består av de naturligt grå stenarna, med särskilt fina stenar ovanför fönster och dörrar. Ovanför porten finns det ett människoansikte uthugget i stenen, och sockeln är i hela sin längd prydd med en bladranka. Själva porten är av vackert snidat ädelträ och försedd med lås och mässingsbeslag, medan den stora porten som leder in på gården är mycket enklare. Den är gjord av tjärade träplankor och kan låsas med en bom på insidan. Innerväggarna är både av sten och trä, beroende på om de är bärande eller inte, och taket är ett vanligt sadeltak lagt med tegelpannor.

Inne i huset är bottenvåningens golv av sten (lagt ovanpå källarvalven) medan övervåningen och vinden har golv av träplankor lagda på kraftiga bjälkar.

Bastu
Tc
Tc
Bad o. Bykhus
Stall
Bakgård
N
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bottenvåning
Kök
Bibliotek
Skafferi
Serveringsrum
Matsal
Salong
Hall
Kontor
Farstu

Förklaringar:
Trappa som går upp till våningen ovanför
Trappa som kommer upp från våningen inunder
Fönster
Dörr
Skorstensstock med ugn.



Övervåning

Sovrum 5
Sovrum 4
Sovrum 3
Sovrum 6
Sovrum 2
Linne-förråd
Sovrum 7
Övre Salongen
Sovrum 1
Sovrum 8

Vindsvåning

Vindskontor
Tjänarnas rum 1
Tjänarnas rum 3
Vindskontor
Tjänarnas rum 2

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

N

Bottenvåning

Källarvåning

Vinkällaren
Matkällaren
Potatiskällaren

Förklaringar:

Trappa som går upp till våningen ovanför

Trappa som kommer uppifrån våningen inunder

Fönster

Dörr

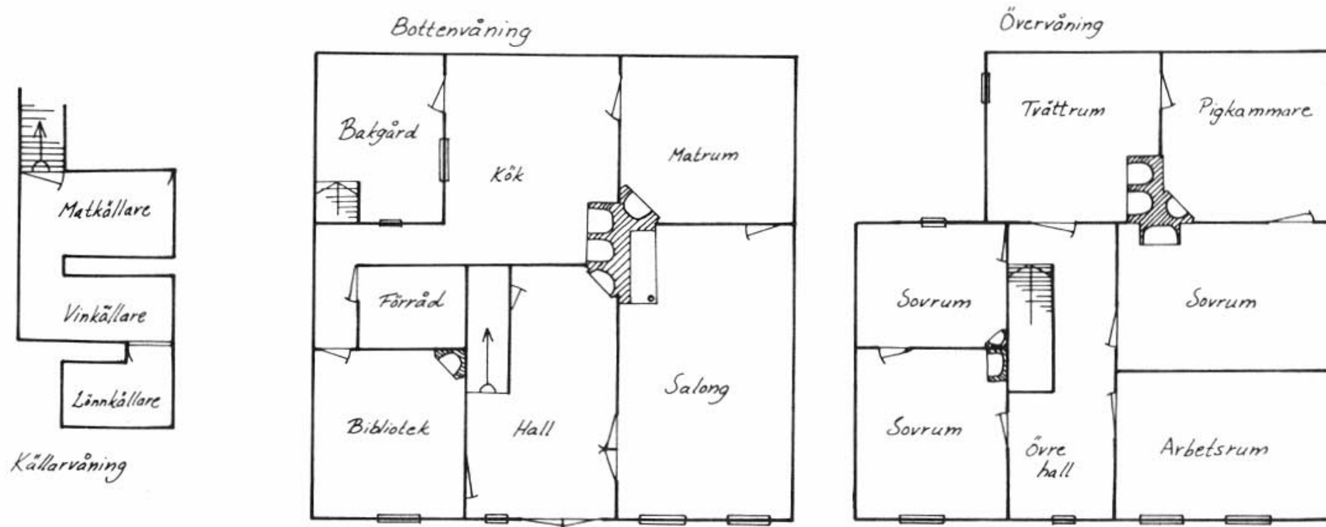
Skorstensstock med ugn.

Hus 62



Detta är ett lite mindre och enklare hus vid Draktorget. Här kan man tänka sig att det bor någon slags hantverkare, vilken får SL bestämma. Huset är byggt av tegel och rappat med ockrafärgat murbruk. Fönstren är endast hål med luckor, utom de i 'salongen' som har försetts med glas. Dessa glasfönster är dock av måttligt god kvalitet, de är knaggliga och färgade, så det är svårt att urskilja något genom dem. Porten är låg, och ligger dessutom två trappsteg ner, så långa personer får akta huvudet när de ska in.

På båda våningarna är golven av träplankor, bottenvåningens lagda en decimeter ovanför marken på plintar av sten, övervåningens på ett bjälklag. Alla innerväggar är av trä och taket är lagt med tegelpannor.

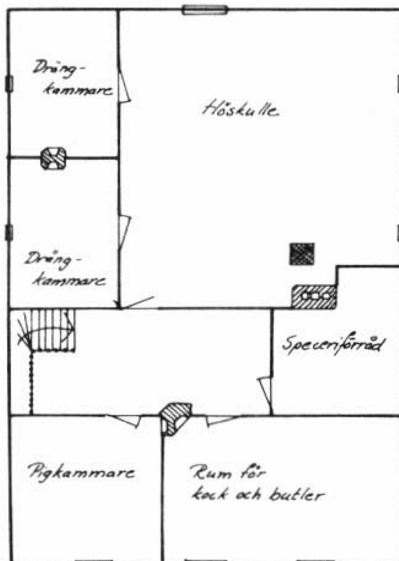


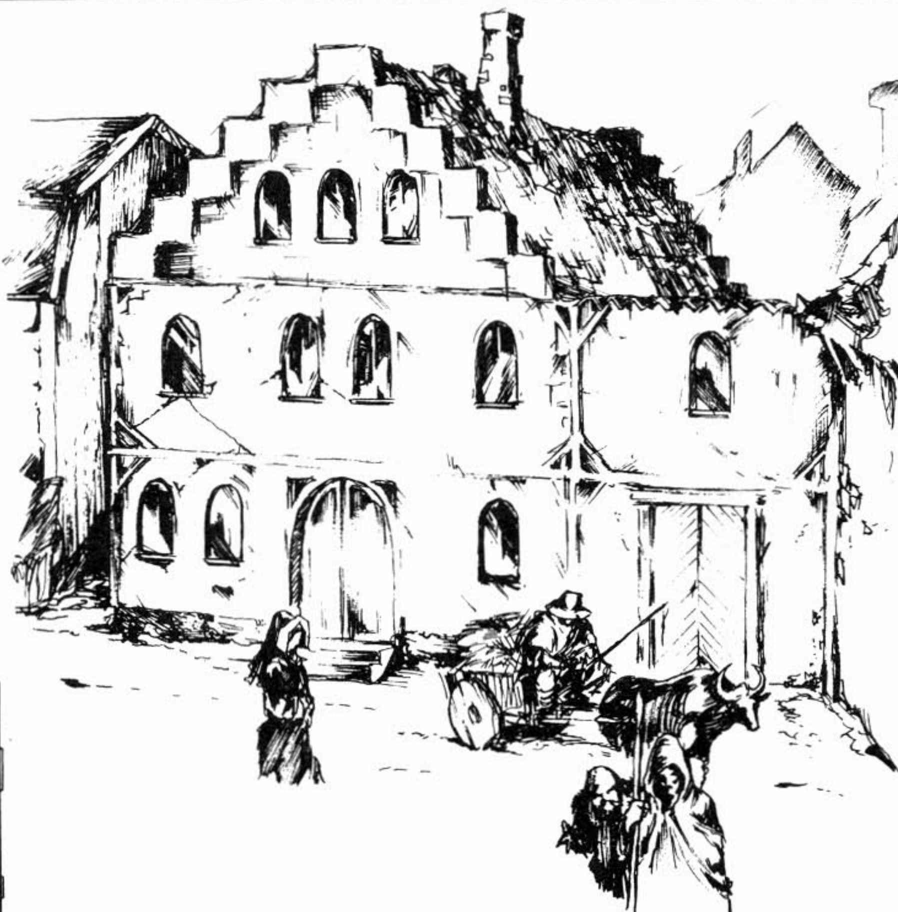
Hus 237

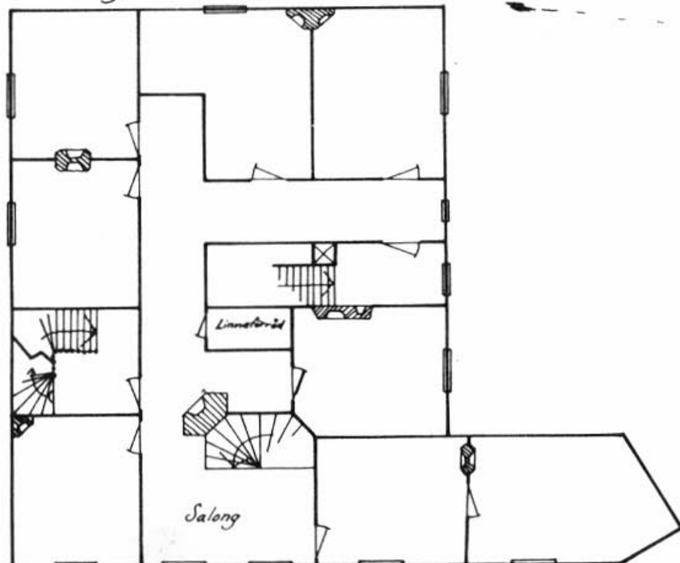
Här finner man ett ganska speciellt hus i Vinkelgränd. Det byggdes en gång på särskilda specifikationer för en krigare. Där skulle han och hans vänner bo när de inte var i fält. Detta är anledningen till dess något annorlunda utformning. Huvuddelen av huset står på en grund av sten och är murat av tegel. Fasaden mot gatan har sedan rappats i en mörkt grå färg. Undantaget är flygeln åt sydost, vars gatufasad är reveterad (dvs. av trä men rappad med murbruk så att det ser ut som om det vore tegel under) i samma grå färg. Sockeln på flygeln är konstfärdigt utformad i trä och skickligt målad så att den liknar sockeln på huset huvuddel. Mot gården har tegel- respektive träväggarna fått behålla sin naturliga struktur.

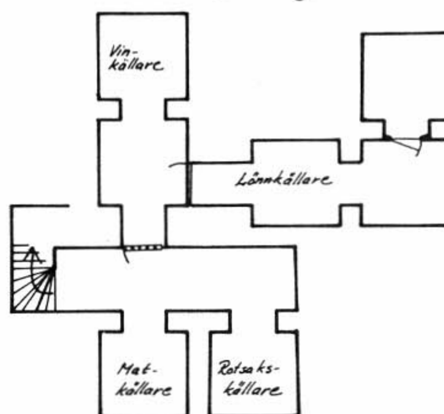
Huset har två våningar och en vind, eller loft, där betjäningen delar utrymme med höskullen. En ovanlig detalj i detta hus är den rustningskammare på andra våningen som står i direkt förbindelse med stallet genom en trappa. Glasfönster finns mot gatan och är av god kvalitet, speciellt genom övervåningens fönster kan man klart och tydligt se vad eller vem som rör sig på gatan nedanför. Fönstren i sovrummen på övervåningen är också av glas, men av sämre kvalitet, och övriga fönster har endast träluckor och kanske en djurhinna för att släppa in ljus men stänga ute väder och vind. Taket är lagt med skifferplattor.



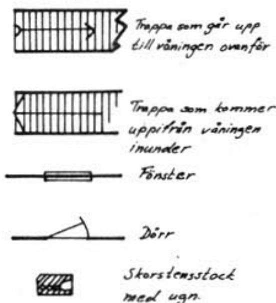

Vindsvåning
Dräng-
kammare
Höskulle
Dräng-
kammare
Speceriförråd
Pigkammare
Rum för
kock och butler




Övervåning
Linneförråd
Salong


Källarvåning
Vin-
källare
Lönnkällare
Mat-
källare
Rotsaks-
källare


Bottenvåning
Stall
Sadel-
kammare
Skafferi
Kök
Bakgård
Bibliotek
Matsal
Bad
Tc
0 1 2 3 4 5


Förklaringar:
Trappa som går upp
till våningen ovanför
Trappa som kommer
uppifrån våningen
inunder
Fönster
Dörr
Skorstensstock
med ugn.

VEM LÄR UT VAD?

Det kan ibland vara tveksamt vem som lär ut vilka färdigheter. I huvudsak gäller denna lista i Kandra, men undantag finns givetvis.

Färdighet	*Lärs ut av (hos)*
Lärdomsfärdigheter	
Administration/Juridik	Advokat
Astrologi	Astrolog
Botanik	Munken i Örtagården
Drogkunskap	Apotekare
Läkeörtkunskap	Apotekare eller Munken i Örtagården
Giftkunskap	Apotekare (är dock tveksam)
Första hjälpen	Läkare
Geografi	Kartritare
Geologi	Lärd Man
Hantverk	respektive hantverkare
Heraldik	Härold
Historia	Lärd Man
Kulturkännedom	Lärd Man
Kunskap om magi	Magikernas Gille
Läkekonst	Läkare
Läsa/Skriva språk	Lärare
Magiskolor	Magikernas Gille
Områdeskännedom	Kartritare
Räkning	Lärare, Bokhållare, Matematiker
Schack & brädspel	vem som helst – leta på tavernorna
Språkkunskap	Översättare
Värdesätta, speciell	respektive hantverkare
Värdesätta, allmän	Köpman
Zoologi	Lärd Man

Kommunikationsfärdigheter

Bluff	Tjuvarnas Gille
Förhöra	Tjuvarnas Gille
Köpslå	Köpman
Muta	Tjuvarnas Gille
Sjunga & spela	Sånglärarinna, Trubadur
Tala språk	Översättare
Teckenspråk	Lärd Man, Tjuvarnas Gille, Krigarnas Hus
Överklass-stil	Dansör
Övertala	Köpman

Tjuvfärdigheter

Akrobatik	Tjuvarnas Gille, Krigarnas Hus
Förklädnad	Tjuvarnas Gille
Gömma sig	Tjuvarnas Gille
Hantera fällor	Tjuvarnas Gille
Hasardspel	vem som helst – leta på tavernorna
Hoppa	Krigarnas Hus; Tjuvarnas Gille
Klättra	Krigarnas Hus, Tjuvarnas Gille
Låsdyrkning	Tjuvarnas Gille, Låssmed (kan dock tveka)
Skugga	Tjuvarnas Gille
Smyga	Krigarnas Hus, Tjuvarnas Gille
Stadskännedom	Tjuvarnas Gille
Stjäla föremål	Tjuvarnas Gille
Undre världen	Tjuvarnas Gille
Änterhake	Tjuvarnas Gille

Uppfattningsfärdigheter

Finna dolda ting	Tjuvarnas Gille
Lyssna	inga lärare finns i Kandra
Provsmaka	Vinhandlare
Upptäcka fara	inga lärare finns i Kandra

Vildmarksfärdigheter

Djurträning	inga lärare finns i Kandra
Fiska	inga lärare finns i Kandra
Grottorientering	inga lärare finns i Kandra
Ilmarsch	inga lärare finns i Kandra
Jaga	inga lärare finns i Kandra
Kamouflage	Tjuvarnas Gille
Kanot	Krigarnas Hus
Köra vagn	Oxdrivare, Hyrstall
Navigera	inga lärare finns i Kandra
Orientering	inga lärare finns i Kandra
Rida	Hyrstall
Simma	inga lärare finns i Kandra
Sjökunnighet	inga lärare finns i Kandra
Skidåkning	inga lärare finns i Kandra
Skridskoåkning	inga lärare finns i Kandra
Spåra	inga lärare finns i Kandra
Överlevnad	inga lärare finns i Kandra

Stridsfärdigheter

Se sidan 25	Krigarnas Hus



Utrustning

I Kandra använder man måtten "aln" för längd, "skålpund" för vikt och "stop" för rymd. Men eftersom en aln är en halv meter lång, ett skålpund väger ett halvt kilogram och ett stop rymmer en liter, ges alla prislistans mått i moderna enheter, för att de ska bli begripligt. Den som vill, kan naturligtvis räkna om till de ursprungliga måtten.

Dessa listor innehåller mest saker som inte finns med vare sig i grundreglerna eller expertreglerna. Notera att vissa saker är billigare än vad som står i regelboken och andra är dyrare. Det beror dels på att Kandra ligger där det ligger, vid en stor marknadsplats i korsningen av tre viktiga karavanvägar, och dels på alla de hantverkare som lockats staden.

Om inget annat anges är priserna satta i silvermynt (sm) och vikterna i BEP.

UTRUSTNINGSLISTOR

Behållare

Namn	Rymd	Pris	Vikt
Låda av järn			
stor	2 BEP	150	2
liten	0,5 BEP	50	0,5
Kista			
stor	15 BEP	15	5
liten	7 BEP	6	3
Fodral			
ben	–	85	0,1
läder	–	12	1 hg

Diverse

Namn	Pris	Vikt
Astrolabium	1100	0,25
Fackelstöd (borttagbart)	5	1 hg
Ved, stor korg (50 l)	4	4
hembärning	1	–
Dörrstopp (kil)	5	1hg
Första förband	85	0,2
Glödlåda	10	0,25
Kula		
glas	3 km	25 g
sten	5 km	25 g
Handklocka, liten	17	2hg
Horn (signal-)	16	0,1
Lodsten	85	–
Pergament, 80 × 120 cm	7	–
Sena (bågsträng)	1 km	–
Sovsäck		
vadderad	70	1,5
fårskinn	170	2
dun	425	1
Fint ullakan	165	0,25
Linnelakan	315	0,25
Stor stålspegel	170	0,1
Liten silverspegel	340	1hg
Tapeter vanliga (per kvm)	85	0,5
Tältkamin	200	3

Garvade hela hudar

Djur	Pris per styck
Ko (oxläder)	50
Kalv	30
Svin	40
Får	25
Get	30

Kött

Namn	Pris
Nötkött	
biff	17 km/kg
stek	9 km/kg
annan styckning	7 km/kg
Skinka	18 km/kg
Sidfläsk	13 km/kg
Fläsk	8 km/kg
Spädgris	35 km/kg
Får	4 km/kg
Lamm	12 km/kg
Kyckling	5 km/kg
Kramsfågel	45 km/kg
Anka	9 km/kg
Gås	26 km/kg
Svan	35 km/kg
Hjort	68 km/kg
Vildsvin	60 km/kg

Fisk

Typ	Pris
Lokala varianter	9 km/kg
Extra god fisk	16 km/kg
Skaldjur	20 km/kg

Grönsaker

Namn	Pris under säsongen	Pris utanför säsongen
Bönor	15 km/kg	15 km/kg
Gurka	50 km/kg	10 sm/kg
Kål	10 km/kg	10 km/kg
Kålrötter	9 km/kg	9 km/kg
Linser	17 km/kg	17 km/kg
Lök	4 km/kg	4 km/kg
Morötter	5 km/kg	5 km/kg
Palsternackor	4 km/kg	7 km/kg
Persilja	14 km/kg	–
Rovor	7 km/kg	7 km/kg
Sallad	18 km/kg	–
Vattenkrasse	25 km/kg	–
Vitlök	25 km/kg	25 km/kg
Ärtor	10 km/kg	10 km/kg

Frukt

Namn	Pris under säsongen	Pris utanför säsongen
Apelsiner	25 km/kg	125 km/kg
Citroner	18 km/kg	26 km/kg
Fikon	30 km/kg	90 km/kg
Körsbär	35 km/kg	–
Plommon/Sviskon	10 km/kg	15 km/kg
Päron	25 km/kg	–
Smultron	45 km/kg	135 km/kg
Svarta vinbär	22 km/kg	27 km/kg
Vindruvor/Russin	15 km/kg	25 km/kg
Äpplen	22 km/kg	35 km/kg

Mejeriprodukter

Namn	Pris
Ägg	25 km/tjog
Mjölk	6 km/l
Grädde	40 km/l
Smör	30 km/kg
Smör, saltat	50 km/kg
Ost	30 km/kg
Ost, lagrad	130 km/kg
Färskost	18 km/kg

Kryddor och smaksättning

Namn	Pris
Salt	
havs	5 sm/kg
bergs	12 sm/kg
Honung	18 sm/kg
Råsocker	20 sm/kg
Peppar	4 sm/g
Godis	25 sm/kg

Drycker

Namn	Pris	
Svagdricka	10 km/l	45 sm/tunna
Lättöl	14 km/l	62 sm/tunna
Öl	25 km/l	110 sm/tunna
Starköl	38 km/l	165 sm/tunna
Porter	60 km/l	255 sm/tunna
Cider	18 km/l	40 sm/kagge
Mjöd	35 km/l	70 sm/kagge
Vin		
enkelt	20 km/l	45 sm/kagge
gott	45 km/l	90 sm/kagge
fint	85 km/l	170 sm/kagge
Brännvin	15 sm/l	300 sm/kagge
Brännvin fint	35 sm/l	700 sm/kagge

1 tunna = 50 liter
1 kagge = 25 liter

Hållbar mat

Namn	Pris
Saltat oxkött	35 km/kg
Saltat fläsk	30 km/kg
Saltad fisk	25 km/kg
Rökt lax	100 km/kg
Vägbröd	100 km/kg
Korv	42 km/kg

Säd och foder

Priserna nedan är för 25kg säckar. Mald säd kostar dubbelt så mycket.

Namn	Pris
Vete	85 km
Råg	70 km
Havre	50 km
Korn	35 km
Hö	17 km
Halm	12 km



Bröd

Namn	Pris
Vitt kuvertbröd	17 km/kg
Rundstycken	13 km/kg
Grahamsbröd	7 km/kg
Rågsiktskaka	5 km/kg
Råglimpa	3 km/kg
Knäckebröd	4 km/kg

Inkvartering för lång tid

Dessa tabeller gäller också affärslokaler. Priserna är givna i sm/månad.

Typ	enkel	normal	god
På landsbygden			
rum	9	18	35
rum och mat	26	35	60
hus	35	50	85
I staden			
rum	18	35	65
rum och mat	35	65	115
våning i litet hus	35	65	100
våning i stort hus	65	130	200
litet hus	100	165	250
stort hus	130	250	300

Att låta bygga ett litet hus med normal standard i Kandra kostar cirka 100 000 sm. Då ritas och konstrueras huset av en byggherre så att det blir funktionellt och hållbart, och han anlitar också kunniga och pålitliga yrkesmän: stensättare och murare för grundläggning och murning av källaren, timmermän och snickare för resning av själva husstommen och takstolarna, väggar (ytter och inner), golv, innertak, dörrar och fönsterluckor, samt taktäckare för täckning av taket. Priset inkluderar alltså allt material och arbete. Fönstren i ett sådant hus blir endast täckta med fönsterluckor, eftersom glasfönster är så dyrt. Ett enda fönster på 50× 50 cm kostar 350 sm.

Möbler

Namn	Pris
Stol	20
Stol, stoppad	35
Bord	55
Karmstol	30
Fåtölj	60
Soffa	80
Soffa, stoppad	135
Skrivpulpet m lådor	80
Bokhylla	45
Säng	70
Stoppning av möbler	
stol	20
fåtölj	40
soffa	65

Levande djur

Typ	Pris
Huskatt	15
Vakthund	425
Jakthund	290
Hök, liten	300
Hök, stor	680
Kyckling	17 km
Ko	170
Get	18
Duva	25 km
Griskulting	20
Gris	50
Får	35
Sångfågel	45 km

50 % tillägg för slaktade hela djur.

Material

Namn	Sannolikhet	Pris
Kvicksilver	10%	8500 sm/kg
Pulver		
guld	100%	700 sm/kg
silver	100%	70 sm/kg
mässing	100%	9 sm/kg
koppar	100%	7 sm/kg
järn	100%	34 km/kg
bly	45%	45 km/kg
Svavel	30%	13 sm/kg
Fosfor	25%	305 sm/kg
Salpeter	75%	1 sm/kg
Kol	100%	7 km/kg
Järnpyrit	70%	10 sm/kg
Krita	100%	4 km/kg
Talk	100%	4 km/kg
Cinnober	65%	850 sm/kg
Gummi Arabicum	100%	8 km/kg
Asfalt/Beck/Tjära	100%	1 km/kg

Chans anger hur stor sannolikheten är att materialet finns hos en viss alkemist när rollpersonerna vill ha tag i det. De flesta ämnen är dyrbara och finns endast tillgängliga i kvantiteter om ett par gram.

Religiösa ting

Namn	Pris	Vikt
Rökelsesticka	20	–
Radband	15	–
Bönematta	680	0,5
Runstickor	425	–

Juveler

Juvelerararbeten är individuella, och priserna varierar i hög grad. Priset beror dels på kostnaden för råmaterialet, dels på hur svårbearbetat materialet är. Här har givits riktpriser (i sm) för en enkel, slät ring och en enkel medaljong med motiv i lågrelief. Ringen är ett exempel på ett föremål som inte kräver så mycket arbete, så att råmaterialet står för den största kostnaden. Medaljongen är besvärligare att göra, och här är det juvelerarens/smedens hantverk som drar upp priset. Det bör gå att beräkna priser på vilken annan vara som helst med dessa som grund.

Teknik & material	ring	medaljong
Elfenben	60	160
Smitt silver	50	170
Smitt silver & guld	115	225
Korall	150	315
Smitt guld	300	350
Jade	300	480
Silver med stenar	600	950
Guld med stenar	1100	1350

Ädelstenar

Namn	Pris	Vikt
Agat	85	0,50 ct
Akvamarin	8300	0,50 ct
Ametist	2400	0,50 ct
Bergkristall	425	0,50 ct
Blodsten	305	0,50 ct
Bärnsten	1850	0,20 ct
Chrysofras	410	0,50 ct
Citrin	765	0,50 ct
Diamant	245000	0,70 ct
Eldopal	13000	0,50 ct
Granat	1350	0,80 ct
Hematit	50	1,05 ct
Hyacint	53500	0,90 ct
Jade	1200	0,60 ct
Jaspis	680	0,50 ct
Jet	1200	0,50 ct
Karneol	340	0,50 ct
Korall	2050	0,50 ct
Lapis lazuli	510	0,50 ct
Malakit	340	0,70 ct
Månsten	680	0,50 ct
Obsidian	100	0,50 ct
Onyx	255	0,50 ct
Opal	10500	0,50 ct
Peridot	7300	0,50 ct
Pärla	2700	0,50 ct
Rubin	185000	0,80 ct
Rökkvarts	340	0,50 ct
Safir	17000	0,80 ct
Sardonyx	425	0,50 ct
Smaragd	15500	0,50 ct
Spinell	1200	0,70 ct
Stjärnrubin	24500	0,80 ct
Stjärnsafir	29500	0,80 ct
Svart opal	14500	0,50 ct
Tigeröga	120	0,50 ct
Topaz	9350	0,70 ct
Turmalin	1350	0,60 ct
Turkos	2200	0,50 ct
Zircon	1000	0,90 ct

Vikterna på ädelstenarna är givna i carat (1 ct = 0,2 g). Ädelstenarna i listan ovan är alla lika stora (diameter 6 mm). Priset i listan är ett jämförelsepris, beräknat för stenar av exakt samma storlek och med samma kvalitet på färg, klarhet och slipning. Det verkliga priset varierar kraftigt kring detta värde, beroende på om stenen är större eller mindre, om den har fin färg eller om den är missfärgad, om den är klart genomskinlig (homogen för ogenomskinliga stenar) eller har sprickor, och slutligen hur väl slipad den är.

Hantverk och tjänster

Namn	Pris
Barberare	
klippning	25 km
rakning	35 km
hela programmet	50 km
Sotning	12 sm per pipa
Tvätt	3 sm per kg
Vattenbärning (25 l)	5 km per 10 min
Danslektion	4 sm per timme
Musikant	6 sm per timme
Poesi	
rimmad vers	55 sm per rad
blankvers	30 sm per rad



Skulptur i lera	
byst	125 sm
helfigur	200 sm
Sånglektion	3 sm per timme
Trubadur	
sång & spel	8 sm per timme
författa sång/visa	65 sm
	(4 verser a 6 strofer)
Bokbindning	35 sm per volym
Förgyllning	170 sm per kvdm
Gjutning från modell	
brons	200 sm + 10 sm per kg
järn	300 sm + 4 sm per kg
Gravyr	100 sm per dag
Ädelstensslipning	10% av värdet

Akademiskt eller mystiskt arbete

Namn	Pris
Advokat	12 sm/timme
Översättning*	
vanlig utrikiska	20 sm per 100 ord
ovanlig utrikiska	100 sm per 100 ord
forntida/okänt	450 sm per 100 ord
Lärda män och andra akademiker	
konsultation	15 sm per timme
eget arbete	10 sm per timme
Skrivare	4 sm per timme
Bokhållare	4 sm per timme
Horoskop	250 sm
Spådom	60 sm

**Detta är en förenklad variant av de regler för översättning som finns i Expertreglerna.*

Dagspenning för olika yrkesmän

Yrke	Dagspenning
Murare	50 km
Oxdrivare	46 km
Snickare	50 km
Stenhuggare	55 km
Stensättare	60 km
Taktäckare	44 km
Träsnidare	52 km

Det är inte alla som producerar varor som går att sätta pris på. Många yrkesmän tar därför betalt för hur lång tid man tagit deras tjänst i utnyttjande. Minsta tidsrymd är som regel en dag, och lägsta lön är därför en dagspenning. Det är svårt att ange hur lång tid det tar att utföra önskad arbetsuppgift, och att beräkna priset. SL rekommenderas att ta till i överkant. Detta speglar dels hantverkarnas vilja att ha marginaler, dels bibehålls balansen i spelet.



Pälsverk (priser i gm)

Namn	Skinn	Bräm	Jacka	Rock	Mössa
Bisamråtta	2	20	200	400	40
Brunbjörn	50	80	800	1600	160
Bäver	4	40	400	800	80
Får	5	20	150	300	40
Grip	500	800	8000	16000	1600
Hermelin	18	360	7200	14000	720
Isbjörn	100	160	1600	3200	320
Jaguar	60	120	1200	2400	240
Kimera	500	800	8000	16000	1600
Lejon	120	180	1800	3600	360
Leopard	60	120	1200	2400	240
Mink	14	270	5200	10000	520
Ozelot	40	500	7500	15000	1000
Panter	120	240	2400	4800	480
Räv	6	60	600	1200	120
Smilodon	120	120	1200	2400	240
Sobel	40	600	9000	18000	1200
Svartbjörn	80	120	1200	2400	240
Tiger	120	180	1800	3600	360
Varg/Ulv	50	100	1000	2000	200

Om spelarna vill sälja skinn från djur de har dödat måste SL vara beredd att dra 10%–60% av skinnpriset för stridsskador. Skador från pilar och skäktor ger små avdrag, medan skador från tvåhandssvärd och yxor ger stora avdrag. Om spelarna vill undvika alla minskningar måste de döda djuret med slungstenar, trästav, knytnäve, spark, besvärjelsen FROST och annat som inte skadar skinnet.

Religion i Kandra

I Kandra och hela landet dyrkar man sedan gammalt "de Unga Gudarna". Dessa störtade "de Gamla Gudarna" för mycket länge sedan. De Gamla Gudarna var onda och höll människorna i järngrepp för sitt eget nöje och lathet.

De viktigaste av de Unga Gudarna är:

Sholak, allfadern. Solens, vishetens och magin gud. Det var Sholak som gav kunskapen om magi till människorna, och han vakar över magikerna så att de använder sina krafter på ett gott och vist sätt.

Sankma, atmosfärens gud. Han är vildsint och lynnig, lekfull och tanklös.

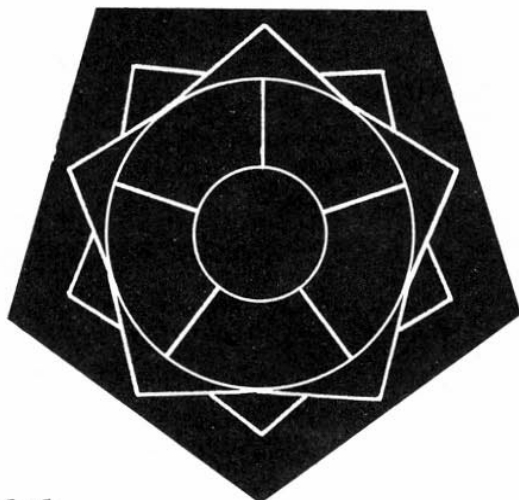
Visha, jordbrukets gud.

Ninnave, fruktbarhetsgudinnan. Vishas gemål.

Kushta, dödsguden. Väktaren av dödsriket.

Kartov, ödesguden. Vakar över ordning och balans i världen.

Eilana, mångudinnan. Råder över natten och det som händer då.



Sholak

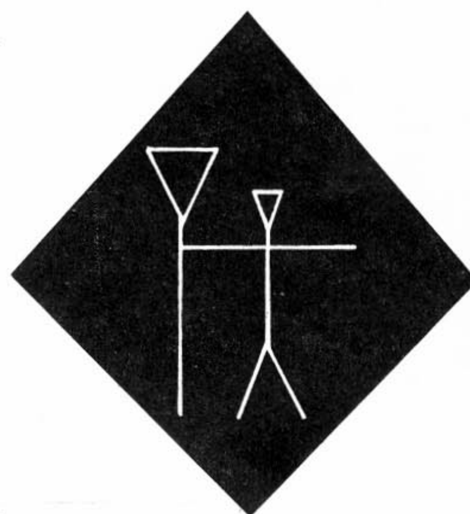
Solens, ljusets, vishetens, kunskapens, sångens och musikens gud. Han är den högste av gudarna och tillbes som en allfader. Han är aldrig snar att hörsamma böner, och han bryr sig mera om gudarnas egna mellanhavanden än om människornas.

Symbolen för Sholak är Solstjärnan, en solspegel omgiven av en strålkrans, och man kan känna igen hans präster på deras klädsel: en enkel tunika, en ärmlös robe av oblekt bomull och ett bälte färgat efter rang. Prästerna förrättar sitt värv i tempel tillägnade Sholak, och som ligger i eller nära en stad. I Kandra är det största templet (222) tillägnat Sholak.

Till Sholak offrar man det dyrbaraste man har, sin tid. Det sker ofta genom körsång i templet, eller sång varhelst man råkar befinna sig. Middagsminuten, den minut på dagen då solen står som högst, är speciellt helgad åt Sholak, och den ägnar man åt tyst bön, men man brukar kunna göra undantag för situationer man inte har kontroll över, och att t.ex. rädda sitt eget eller andras liv räknas som viktigare än böner.

Sholak är magins gud, och är den som bestämmer om nya magiska formler ska få komma mänskligheten till del. Han är den yttersta trollkarlen.

Sholak har en bror, Sankma.



Sankma

Luftens och himlens gud som regerar över vindar och stormar. Han är omdömeslös och helt fri från hämningar, och han spelar ofta spratt med Visha genom att skingra hans regnmoln. Han hörsammar inte böner så ofta som andra, men när han gör det bjuder han verkligen på sig själv, och verkställer önskningarna i övermått. För att hantera vinden använder han en "vindskyffel" med skaft av åtta träslag vridet i spiral, och ett blad av kristall, allt sammanfogat med beslag av silver.

Symbolen för Sankma är "mannen med vindskyffeln", en mycket stiliserad men ändå distinkt figur. De som tillber honom bär den där de tycker den passar: graverad på broscher, ringar, knap-



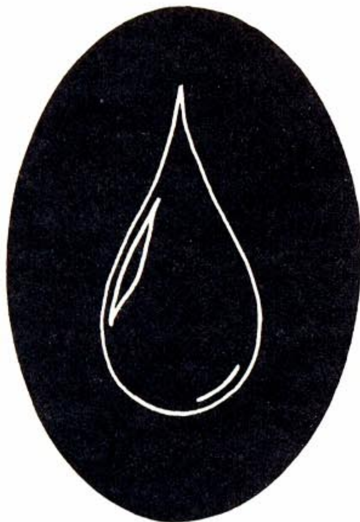
par och vapen, målad på redskap och verktyg, eller broderad på kläderna.

Sankmas präster går klädda i en ljusblå fotsid tunika och en ljusgrå robe, och bär till detta en vit halsduk och en blå toppig hätta. Inga regelrätta tempel byggs för Sankma, utan man samlas istället på den högsta bergstoppen med fri utsikt i närheten. Man offrar rökelse till Sankma, eller sätter upp höga, smala fanor med böner eller helt enkelt med symbolen "mannen med vindskyffeln".

Den andra veckan i den femte månaden, när vårvindarna leker, håller man en drakfest till Sankmas ära. Alla, barn liksom vuxna, flyger drakar och ser vem som kan komma högst. Drakarna är ofta gjorda för att likna örnar, den fågel som är Sankmas personifiering. Och det är nämligen sagt att när Sankma besöker denna världen sker det i skepnad av en örn.

Vid höstdagjämningen inträffar den andra stora högtiden under Sankma-dyrkarnas år. Då ska själen lugnas och renas genom att man står på en hög punkt och låter vinden blåsa runt en. Man säger att oro och strid "blåser bort" ur själen. När det inte blåser på höstdagjämningen anses det som ett säkert tecken på att Sankma är missnöjd.

Eftersom Sankma är vindguden, är han också alla fåglars gud, och hans präster har mycket nära kontakt men alla slags fåglar. Detta gör att inga fåglar någonsin anfaller en Sankma-präst. Skulle någon försöka få sin tränade jaktfalk att försöka anfalla en Sankma-präst, är det istället mycket sannolikt att falken betraktar det som ett svek från sin herres sida, och lämnar honom för gott.



Visha

Jordbrukets och regnets gud, och hans symbol är vattendroppen. Han ser till att jordbrukarna får sin skörd. Hans präster, som enbart är män, går klädda i en mörkröd kraftig tunika och byxor, hatt och stövlar eller sandaler.

På Tacksägelsedagen, som infaller på hösten när skörden är bärgad, bränner man odlade grödor som offer åt Visha. Bönderna lägger 1/4 stop säd (ungefär 2,5 dl) för varje medlem i familjen och många odlar offersäd i en speciell täppa om de inte har åkrar. Under resten av året offrar man av sitt dricksvatten, ofta buret till templet i en specialtillverkad bägare av silver. Finns inget tempel inom rimligt avstånd offrar man av vattnet genom att hälla en skvätt på marken under en kort bön alldeles innan man ska dricka.

På våren, under själva sådden, håller prästerna på med ritualer dygnet runt för att den kommande skörden ska bli bra. De bönder som omfattas av dessa välsignelser kan räkna med att få en skörd 15–60% (3T4×5%) större skörd än de som odlar utan gudarnas välsignelse.

Visha har Ninnave som gemål.



Ninnave

Fruktbarhetsgudinnan, och gudinna för kärlek, mödrar och äktenskap. Barnens beskyddare och Vishas gemål. Ninnave hjälper Visha att få allt att växa. Hennes område är boskapen, och hon ser till att den förökar sig.

Hennes prästinnor, för det finns inga manliga präster, går klädda i blus och kjol av oblekt linne och en blå gördel med röda broderier, och bär grå yllemantel över det. Hennes symbol är järnkitteln och hemmets härd är hennes altare.

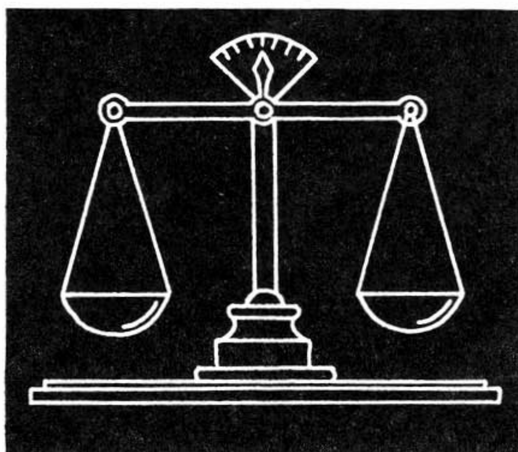
Prästinnorna bär en brosch av järn i form av en kittel för att hålla ihop manteln.

Ninnave skyddar huset mot eld, så när man gör upp eld ber man en bön till Ninnave. Och är hon ens skyddspatron ser man noga till att man håller efter elden. Elden är Ninnaves gåva till människorna, men hon blir ond om man slarvar med den. På våren, då kreaturen föder, samlar man ihop stora vårdkasar, som man tänder för att hylla Ninnave.

I alla städer, och ofta i större byar, har prästinnorna härbärgen med kapell i huset, och det är vanligt att man offrar (ger en allmosa) till det. Härbärget idkar välgörenhet, och ger husrum åt vandrare och andra vinddrivna existenser. Dessutom finns det alltid plats att tillbe Ninnave i Visha-templen.

Hennes prästinnor strövar omkring mycket, men samlas här och var i klosterliknande tempel. Det är Ninnaves prästinnor som förrättar alla vigslar. Äktenskap är vanligt mellan Ninnave-prästinnor och Visha-präster, och det gifta paret ger sig oftast iväg till någon by för att där bygga ett Visha-kapell och öppna ett härbärge.

Under kreaturens brunstperiod, som vanligtvis infaller under senhösten, vandrar prästinnorna runt bland böndernas gårdar för att välsigna djuren. En sådan välsignad betäckning blir då fruktsam i 60% av fallen, mot 25% annars.



Kushta

Dödsguden och väktaren över dödsriket. Han är den som tar hand om de döda, och han vill inte att de döda ska lämna hans rike. Han har dessutom mycket bestämda åsikter om vem som hör hemma där. Människorna ber till honom för att ge de döda frid; han motsätter sig bestämt tillståndet "odöd" hos människor.

Kushta väger själen när den döde skall in i dödsriket, och placerar honom i ett av länderna där. Beroende på ceremonierna vid begravningen tar det olika tid för den döde att nå "Livets Våg" (från 1 vecka till 5 år). Livets Våg har också blivit symbolen för Kushta.

Kushtas tempel är oftast mycket rikt smyckade, vilket hör samman med att de offergåvor (guld, ädelstenar och dyrbara möbler) som lämnats av de efterlevande använts till detta ändamål.

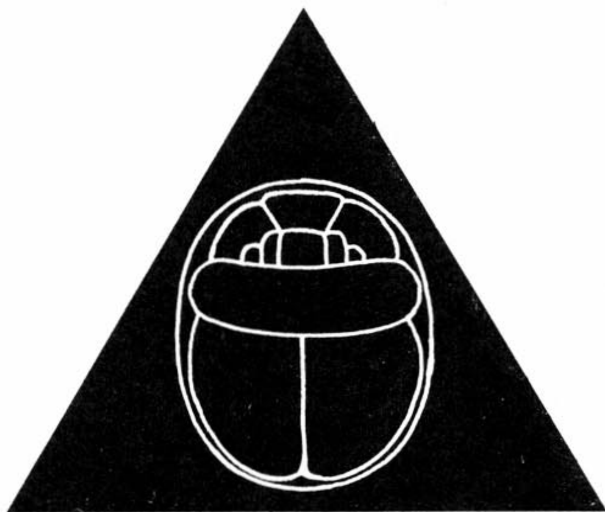
Kushtas präster fyller en mycket viktig funktion i det dagliga livet, eftersom det är de som tar hand om de döda och tröstar de efterlevande. De klär sig i en brun kortärmad tunika med svarta band över en linneskjorta, bruna byxor och svarta stövlar.

Den 63:e natten efter höstdagjämningen (den 26:e dagen i den elfte månaden) högtidlighåller man minnet av sina bortgångna anhöriga, tänder ett ljus för deras själar och ber till Kushta att de ska få ro i dödens rike.

Kushtaprästernas avsky men också deras makt över odöda visar sig så att de har förmågan att strida andligt med dem. Då träder de för några minuter in i det andliga planet, och deras INT fördubblas. Sedan bekämpar de den odöde med INT mot INT. Varje SR får de två stridande varsin chans att övervinna motståndaren på motståndstabellen. Lyckas försöket har motståndarens INT minskas med 1T4 poäng. När INT når noll har dess innehavare dödats/förstörts/fördrivits/lagts till vila. När prästen träder ut ur det andliga planet, sjunker hans INT till sitt ursprungliga värde, eller står kvar om det är lägre (prästen återfår då 1 INT-poäng per dygn han vilar). En präst kan bara träda in i det andliga planet en gång per dygn, och bara om hans INT är opåverkad.

Kushta-prästernas förhållande till Dödsängeln är komplicerat. Dels går Dödsängeln Kushtas ärenden, och hämtar in dem som är vigda åt döden, men han lyder också andra makter. Därför har Dödsängelns skräckinjagande förmågor ingen som helst verkan på Kushta-präster, men de har å sin sida ingen rätt att lägga sig i Dödsängelns förehavanden.





Kartov

Ödesguden, och gud för eder, ordning och profetior. Han är balansens gud, och favoriseras därför av munkar. Hans präster är också munkar, och de går klädda i brun eller svart kåpa och sandaler. Man kan dock känna igen dem på att de bär en scarabéformad brosch för att hålla ihop kåpan. Scarabén är Kartovs symbol.

Skillnaden mellan en vanlig munk som tillber Kartov och hans munkpräster är att prästerna aldrig får bruka våld. Prästerna måste genom sina ord och genom orden enbart bringa ordning i denna världen. De anlitas ibland som rådgivare när etiska mål ska avgöras i Kandras domstol

Kartov kallas "Domaren", "Bödeln" och "Benådaren", men också "Drömgivaren", för han fördelar nattens drömmar, både sanndrömmar och mardrömmar. Kartov är även gud för "chansen" eller "lyckan" och han kan lägga tur eller otur på dem han tycker, men han är dock aldrig orättvis.

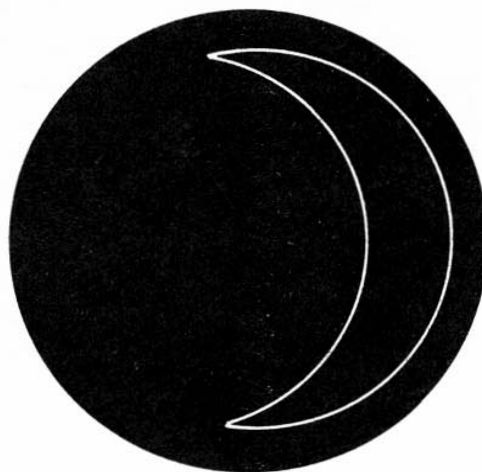
Kartov brukar ibland stå bredvid Kushta vid Livets Våg.

Inte heller Kartov har några regelrätta tempel. I stället brukar klostren betraktas som hans heliga byggnader, och där finns alltid ett litet kapell tillägnat honom. Annars håller man ofta till i skogsgläntor, och det är inte sällan man hittar en Kartov gudabild i en annars helt obebodd skog.

Till Kartov offrar man en nyplockad blomma, helst en ros. Offret går helt enkelt till så att blomman läggs framför Kartovs bild. Ingen bön sägs i samband med offret, utom en tacksägelse för att få tjäna honom.

Kartovs munkpräster kan instinktivt känna om man ljuger eller talar sanning. Den som ljuger för en Kartov-präst måste övervinna prästens INT med sin egen INT på motståndstabellen för att bli trodd, annars vet prästen direkt att man ljuger. Men märk väl att prästen INTE känner sanningen eller varför man ljuger, bara ATT man gör det.

Munkprästerna och andra munkar som tjänar Kartov kan ibland få så kallade "Synska drömmar". Det är Kartov som genom dem meddelar sig med denna världen. Drömmarna varierar från klara, lättförståeliga instruktioner till dunkla, svårtolkade allegorier. En munk kan också söka svar i dessa drömmar genom att fasta och meditera. Förr eller senare brukar ett trancetillstånd inträda och munken får synska drömmar. Detta är dock en osäker metod, eftersom Kartov bara ger synska drömmar till dem han tycker är värda det, och det har hänt att munkar fastat i veckor utan att få synska drömmar.



Eilana

Månens och nattens gudinna. Gudinna för tystnaden och det lönnliga verkandet.

För Eilana och hennes tillbedjare är natten och mörkret inget skrämmande, utan de betraktar det som en vän: "Kan du inte se i mörkret, så kan du inte heller synas." Hon tycker om, värnar och belönar finess och skönhet i utförandet av en handling, och ogillar skarpt brutalitet, grymhet och tortyr.

Helt naturligt är det månen som är symbolen för Eilana, en månskära i 1:a kvarteret (som också är symbolen för silver). Till Eilana brukar man offra vill ha elegant överkomna föremål. Det sker i "enrum" och bönen som åtföljer offret innehåller en redogörelse hur föremålet anskaffades.

Hennes tempel är aldrig dolda, men genom tillbedjarnas absoluta tystnad vet ingen utomstående vad som händer där. Det är stora hus, osmyckade utanpå, vackert dekorerade med offergåvor inuti. De ligger vanligtvis i städer och sällan fritt i naturen, och har mängder med lönngångar och hemliga portar.

Eilana avbildas i en helt svart klädnad, ett slags kappa med huva, med svart hår, blek hy och mörkblå ögon. Hon bär då smycken av platina och diamanter, och har en svart panter i ett silverkoppel vid sina fötter. Prästernas och prästinnornas klädnad liknar denna: en svart robe med silverkanter och ett pannband av silver med en månsten mitt fram. De blir också lätt vänner med svarta pantrar och har ofta sådana som husdjur, och som vakter i templet. En panter som anfaller en Eilana-präst kan helt plötsligt tappa intresse för anfallet och istället lägga sig ned vid dennes fötter för att bli kliad bakom öronen (slå 4 eller lägre på 1T20 för att detta ska hända; ett slag varje SR till det lyckas förutsatt att prästen endast parerar och inte anfaller under samma SR).

Vid fullmånens uppgång samlas alla hennes tillbedjare på templets gård eller tak, och betraktar under djupaste tystnad hur månskivan stiger upp på himlavalvet. Ungefär två veckor senare, under nytändningen (den natt då månen är ny, och alltså inte syns) ökar prästernas STY, SMI och KAR, och de färdigheter som har dessa som grundegenskap, med 1T4.

Att varulvar förvandlas från människor människor till sin vargskepnad under fullmånen är allmänt ju känt, men dessa har inget som helst att göra med Eilana eller hennes representation av månen. Det är helt enkelt så att varulvsförbannelsen är kopplad till ett regelbundet återkommande fenomen. Den skulle inte vara tillräckligt grym om den var permanent, eller uppträdde så sällan som en gång om året, och en så mäktig förbannelse som gör att förändringen sker, säg, varje natt, har hittills endast åstadkommits med onda gudars hjälp. De Unga Gudarna lånar sig inte till sådant.

Helt naturligt dyrkas Eilana av tjuvar och de har därigenom antagit ett slags hederskodex, som de självpåtaget måste följa. Denna kodex finns inte nedtecknad, men går i korthet ut på att man aldrig får döda bröder och systrar i sekten, att alltid måste ge sina motståndare en chans att överleva om de förtjänar det, eller döda dem smärtfritt.

Koden säger också att ett löfte till Eilana är lika bindande som en ed, och den kan inte upphävas med mindre än att förutsättningarna för löftet avslöjas som falska. Mer än en gång har det hänt att den som brutit ett löfte de påstått varit osant funnit att Eilana vidtagit nödvändiga mått och steg för att straffa honom.

Alla de Unga Gudarna tillhör samma panteon, och inga stridigheter eller stora motsättningar finns mellan de olika gudarna eller deras präster. Varje gud har sina egna präster och firar sina egna högtider. Men prästerna samarbetar och ser till att ingen gud missgynnas.

Mot denna panteon står Den Lysande Vägen, som kom till landet för ungefär 100 år sedan, och har fört en framgångsrik kamp sedan dess. *(Den som inte har Sinkadus nr 3, där Den Lysande Vägen finns beskriven i artikeln om Caddo, kan helt utelämna inslaget av den.)* Dess första steg var svåra och osäkra, men läran har nu fått ordentligt fotfäste och vinner dagligen nya lekmän.

Spänningen dem emellan är huvudsakligen följande: Den Lysande Vägen förkastar magin medan Sholak av de Unga Gudarna är den som givit de fem "goda" magiskolorna till människorna. Den helande magin kommer alltså ursprungligen från Sholak, medan Den Lysande Vägens präster istället kan välsigna helande örter och droger så att de blir dubbelt så effektiva som normalt. Båda har solen som symbol, och båda predikar godhet. Den som följer Den Lysande Vägen kan få en Solande i sin tjänst, medan magi kan bedrivas öppen inför de Unga Gudarna. Därför har människorna svårt att avgöra vilken lära som tjänar dem bäst, och än svårare vilken som är rätt.

Styret i Kandra är inte starkt troende, och kungens makt över de fria städerna mycket liten. Det råder ingen uttalad religionsfrihet, men å andra sidan kan de Unga Gudarnas präster inte ta till vilka medel som helst mot dem som följer Den Lysande Vägen. Också prästerna står under lagen.

Köpmännen har insett att Den Lysande Vägen talar till deras intressen och eftersom de är starka i staden, får dess präster missionera rätt fritt.



Brott och straff i Kandra

Som i de flesta länder finns det en lag även i Berendia. Den handlar mest om vilka skyldigheter folket, städerna och adeln har gentemot kronan, och hur stor makt kungen och de övriga ämbetsmännen har. Men den innehåller också lagar om vilka straff som ska ges för olika brott.

I Kandra har man gjort vissa tillägg till lagen om brott och straff, helt enligt stadsprivilegierna, och här nedan återges i korthet hur de olika brotten bestraffas. I många fall utdöms en mildare straff första gången någon gjort en förseelse, så att den brottslige ska ha en chans att bättra sig. Gör han inte det, utdöms ett mycket strängare straff följande gång(er).

BROTT

Använda magi på allmän plats eller under marknad
Första gången: miste tungan; *andra gången:* miste liv. (Magi är så mäktigt och så svårt att skydda sig ifrån att det är förbjudet att använda på allmän plats i Kandra. Dock, om det används i självförsvar eller med stadens bästa som syfte och ingen oskyldig kom till skada kan domstolen döma att inget skäl till straff finns. Straffet första gången syftar till att hindra personen från att kasta besvärjelser någonsin mera.)

Tjuveri
Första gången: miste hand; *andra gången:* miste liv. (Detta gäller både ficktjuveri och inbrott).

Mord
Stegling.

Dråp
Första gången: mansbot; *därefter:* brännmärkning i pannan.

Förtal
Första gången: skändning; *därefter:* brännmärkning.

Förskingring
Första gången: straffarbete; *därefter:* stympning.

Mened
Miste liv. (Falsk vittnesbörd inför domstol i annat mål än ens eget anses som ett av de grövsta brotten.)

Smuggling
Första gången: straffarbete; *därefter:* spöstraff och straffarbete.

Skändning av tempel och Helgerån
Miste liv.

Mordbrand
Miste liv på bålet.

Slå en "idiot"
Första gången: spöstraff; *därefter:* gatlopp. (Galna människor betraktas som att redan ha fått sitt straff. Och de har heller inte förstånd att försvara sig själva vare sig fysiskt eller rättsligt.)

Förorena på allmän plats
Första gången: skändning; *därefter:* förvisning.

Rån
Spöstraff och straffarbete varje gång.

Allmänfarlig vårdslöshet
Första gången: skampålen; *därefter:* spöstraff.

Stympning
Första gången: spöstraff; *därefter:* stympning.

Ocker
Konfiskering av alla ägodelar *(alltid)*, dessutom *första gången:* skampålen; *därefter* spöstraff.

Förfalskning
Första gången: brännmärkning; *andra gången:* miste liv.

Kontraktsbrott
Bot *(alltid)*, dessutom *första gången* skampåle; *därefter* spöstraff.

STRAFF

Rättegångar med åklagare och försvarsadvokater och jury förekommer inte. Istället hålls förhör med den anklagade i en domstol, där advokater letar reda på tillämpliga ställen i lagen. Advokaterna ska vara neutrala och endast hjälpa

domaren finna rätt lagparagraf. Den som har råd, kan naturligtvis anlita en advokat för att finna de lagställen som är speciellt förmånliga för honom, den advokaten kan sedan närvara vid förhöret och lägga fram just dessa ställen.

Den som presiderar i domstolen är domare, även om den titeln inte existerar. Det är Rådsäldsten/Borgmästaren som har det privilegiet, men om han inte kan, eller vill, utser han en ersättare. Vill någon i Rådet komma med synpunkter på vilken dom som ska utdelas må han göra det. Och har Rådsäldsten utsett någon till ersättare, som inte sitter i Rådet, kan vem som helst i Rådet ta hans plats. Därför utses oftast ersättare ur Rådet, utom vid de allra enklaste målen.

Förklaring av straffen

Straffen som utdelas i Kandra kan tyckas grymma. Man får också tänka på för vilka brott straffen utdelas och på hur pass rättvis domstolen är. Förebilden är hämtad från europeisk medeltid, men är mycket, mycket nedtonad. I verkligheten var straffen så hårda t.o.m. för småförseelser att medeltiden i detta avseende verkligen kan betraktas som mörk.

Bot
Den dömde får ersätta den ekonomiska skada han orsakat, helt och fullt eller efter bästa förmåga.

Mansbot
Den dömde bötar ett belopp så stort som domstolen bestämmer till den dödes anhöriga för att ersätta hans liv.

Konfiskering av alla ägodelar
All egendom (t.ex. pengar, husdjur, möbler, redskap, hus, åker, äng och skog) övergår i stadens ägo.

Straffarbete
Arbete i kortare eller längre tid för stadens bruk, t.ex. vid stenbrott eller vid befästningsbygge.

Skändning
Den dömde förses med en skylt som talar om vad han gjort för brott och leds sedan runt bakbunden i staden för att alla ska få se vem det är som gjort sig skyldig till ett sådant brott.

Skampålen
Den dömde binds vid skampålen i en eller flera dagar, han får stå där från soluppgång till solnedgång, men tas in i fängelset under natten.

Spöstraff
Den dömde binds vid skampålen och får ta emot det antal piskrapp domstolen bestämt.

Gatlopp
Stadens vaktstyrka, och vem som helst ur befolkningen som vill vara med, ställer upp på två led. Den dömde får sedan springa mellan de två leden medan de som står där slår på den dömde. Skarpa tillhyggen är inte tillåtna, men nästan vad som helst annat.

Brännmärkning
Den dömde märks med stadens vapen på den kroppsdel domstolen bestämt (väljs med tanke på brottets art).

Brännmärkning i pannan
Den dömde märks med stadens vapen i pannan så att märkningen alltid syns.

Stympning*
En med hänsyn till brottet vald kroppsdel huggs av.

Miste tungan*
Större delen av tungan skärs av.

Miste hand*
Ena handen, oftast den vänstra, huggs av.

Miste liv
Bönder och annat enkelt folk hängs, borgare halshuggs med yxa medan riddare och adliga personer halshuggs med svärd.

Miste liv på bålet
Den dömde binds levande på ett uppstaplat bål, som sedan tänds på.

Stegling
Den dömde halshuggs varefter kroppen sätts upp på ett vagnshjul androm till varnagel.

**När detta straff utförs finns alltid en munk från sjukstugan närvarande så att den dömde inte ska dö av förblödning eller infektioner.*



Ideér

Detta kapitel innehåller förslag till olika äventyr som kan utspela sig i Kandra.

VARULVEN

Det börjar försvinna människor från staden under vissa nätter. Till en början märks det inte så mycket, men efter ett par månader framstår det som klart att någon i Kandra är varulv. Rollpersonerna, som är ett sällskap med äventyrare och som inte kommer från Kandra, hamnar högt upp på listan över misstänkta, och kommendanten vill låsa in dem i fängelset under nästa natt med fullmåne.

I verkligheten är det Kommendanten som är varulven. Han smittades av lykantropi under en jakt på varg (trodde man) senaste vintern. Den vargen (dvs. varulven) lyckades komma undan, och ingen insåg att det verkligen var en varulv man haft att göra med. Kommendanten, med sin rättskänsla, förtränger undermedvetet vetskapen att det är han som är varulven. De vaga minnen han har från sina nattliga eskapader tror han är mardrömmar, och han vill inget hellre än att få ut varulven ur Kandra.

KARKIONEN

En karkion som bor i en enslig koja intill Trolldammen i skogen norr om Kandra brukar sitta och meditera vid sjöns strand. En dag ser han något som ser ut som en blänkande skallra, glimma långt ner i det bruna, klara vattnet. Karkionen lyckas flera försök fiska upp tingesten.

Likheten med en skallra är bara till det yttre. Den är alltför tung för att kunna hanteras av ett barn, den skallrar inte när man skakar på den och den är gyllene. Karkionen tar sig till Kandra och besöker Akademin. Där visar han upp det märkliga föremålet för de lärda männen och frågar om vad det kan vara för något. Dessa vet inte alls vad det kan vara, men blir mycket intresserade och börjar leta i sina böcker efter ledtrådar. Efter ungefär en veckas studerande har de kommit fram till att "skallran" är toppen på den stav en ond och mäktig trollkarl gjorde åt sig för att hjälpa honom i hans övertagande av Kandra. Trollkarlen besegrades dock av de samlade krafterna från Magikernas Gille i Kandra, men staven försvann i tumultet, och endast flisor av själva stavkroppen, som var av trä, hittades efteråt. Man antog då att staven var förstörd, och brydde sig inte om att söka mer.

Under tiden som de lärda männen gör sina undersökningar har Skiggel, en ondskefull trollkarl bor utanför Kandra, fått reda på fyndet och vad det är. Han är nu mycket intresserad av att få tag på "skallran", och är beredd att ta till nästan vilka metoder som helst.

Antingen kan nu Skiggel kontakta sällskapet för att försöka stjäla "skallran". Han berättar inte vad den egentligen är eller vad han tänker göra med den, utan försöker istället göra sken av att den rätteligen tillhör honom och att de lärda männen har behållit den orättmätigt.

Eller också kan Akademin leja sällskapet som skydd för "skallran" sedan man hört rykten om att en ond trollkarl försöker stjäla den. "Skallran" behöver skyddas i minst två veckor, då man hoppas ha hittat den metod som förstör den slutgiltigt.

KÖPMANNEN

Flera av köpmannen Glevids karavaner hade blivit överfallna det senaste halvåret, och därför följde han själv med nästa karavan för att övervaka den. Också denna blir överfallen och Glevid dör. Hans son Greper tar över rörelsen, men har nu inte så stort kapital att röra sig med efter alla förluster. Han hyr därför ut huset (nr 42) till äventyrarna, men försöker också få dem att hjälpa honom spåra upp hans faders mördare och kanske också rädda en del av det stulna godset.

Huset hyrs ut möblerat och med betjäning. I källaren kan man, om man letar, hitta en lönndörr som leder till Glevids hemliga lager. Glevid sysslade en del med olagliga affärer och smuggling. Inget allvarligt, utan mest kontraband till frihetskämparna på ön Gabu som försöker slå sig fria från Gaddos överhöghet. Köpmannen har också gömt en karta bland sina hemliga papper

som visar (enligt texten på kartan) vägen till en dvärgkoloni i bergen i norra delen av Berendia. Kartan fick han några dvärgar som han gång gjorde affärer med. Tyvärr är den aningen falsk. Den visar bara vägen till dvärgbefästning, speciellt byggd för att se ut som en dvärggrotta, men med utomordentliga möjligheter till försvar.

Butlern, Schims, är en konstig typ. Han släpper motvilligt ner någon i källaren ensam, helst ska han själv vara med, och lämnar ogärna nycklarna dit ifrån sig. Han anser nämligen att husets fina vinförråd, som förvisso ingår i hyresavtalet, inte passar att bjuda så okänsliga och barbariska personer på som de som nu bebor huset. Han håller noggrann kontroll över hur många vinflaskor det finns i källaren, och tar själv upp 1 a 2 flaskor i veckan för att "kontrollera att vinet inte tagit skada". På grund av detta har Schims blivit en fullkomlig expert på att värdera vin.

Greper



STY	12		
STO	12		
FYS	15		
INT	16		
PSY	10	SB	0
SMI	7	KP	14
KAR	16	Ålder	35 år

Färdigheter: Administration/Juridik 17, Stadskännedom 17, Köpslå 16, Geografi 14, Heraldik 9, Kulturkännedom 11, Läsa/Skriva allmänspråk 5, Områdeskännedom 12, Räkning 5, Värdesätta (allmän) 12, Kortsvärd 10, Muta 8, Tala allmänspråk 3, Teckenspråk (handelsmän) 4, Överklass-stil 15, Övertala 7, Köra vagn 12.

Schims



STY	8		
STO	10		
FYS	15		
INT	12		
PSY	10	SB	0
SMI	7	KP	13
KAR	16	Ålder	50 år

Färdigheter: Värdesätta vin 19, Administration 15, Heraldik 12, Läsa/Skriva språk 3, Räkning 3, Köpslå 12, Överklass-stil 16, Övertala 6, Stadskännedom 11, Provsmaka 8.

NEKROMANTIKERN

Fladus, en nekromantiker som kommit till Kandra i lönndom, upptäcker att det finns hemliga gångar under den lilla tempelbyggnaden mellan det stora och lilla templet. Han upptäcker också, till sin förtjusning, att dessa använts som katakomber, och använder de skelett och mumifierade kroppar han hittar där för att skapa odöda. Hans motiv är att hämnas på Magikernas Gille i Kandra, eftersom de så hårdnackat vägrar erkänna nekromantin som en av magigrenarna.

Fladus



STY	10
STO	13
FYS	11
INT	15
PSY	14
SMI	11
KAR	10
Ålder	45 år
SB	0
KP	12

Färdigheter: Läkeörtkunskap 12, Giftkunskap 15, Historia 7, Läsa/Skriva allmänspråk 4, Läsa/Skriva uråldriga språk 4, Värdesätta (allmän) 9, Teckenspråk (tjuvar) 3, Stadskännedom 5, Dolk 8.

Magi: Nekromanti 12, Antimagi 8, Skingra 10, Varseblivning 4, Paralysering 15, Rädsla 13, Kontrollera lägre odöd 17, Panik 10, Tala med död 7, Animera död 12, Kontrollera andar 5.

DEMONEN

Vid varje månadsskifte tycks Kandras alla innevånare bli så tysta och spända. De vägrar dessutom att svara på frågor om varför.

Hemligheten bakom detta mysterium är att en tanklös magiker en gång på rent oförstånd frammanade en demon för att utföra den triviala tjänsten att hämta en näve sand från botten av Koalint-viken. Det visade sig snart att magikern inte kunde kontrollera demonen, och som denne var förgrymmad på att ombedd att göra något så löjligt som att hämta en näve sand tog han sig för att i stället vandra ut i Kandra. Turligt



nog var det en ganska godmodig demon, som nöjde sig med att hota jämna staden med marken och döda alla dess innevånare om han inte genast fick 15 stekta oxar, tre tunnor vin och en vagnslast med guld.

Kandras innevånare värderade sin stad och sina liv högre än så, och det begärda skaffades fram så fort det nu var möjligt. Demonen lät sig väl smaka, och när han gav sig av med guldet sade han det var bara att ropa på honom vid varje månadsskifte, så skulle han komma. Det hotet trodde man nu inte så mycket på, men efter han gjort återbesök två gånger, tar man nu det säkra för det osäkra och håller tyst vid månadsskiftet.

Demonens namn är Ellirind, och säger man det namnet någon gång mellan solnedgången den sista dagen i månaden och soluppgången (den första nästa månad) materialiserar han sig på Stortorget. Hans favoriträtt är som sagt stekta oxar med vin till, men han kan variera sig och vilja ha motsvarande mängd fårkött eller fläsk och dricka öl eller cider till. Men guldet prutar han inte på.



Ellirind

STY	76		
STO	76		
FYS	32		
INT	14		
SMI	8	SB	5T6
PSY	46	KP	54

Naturligt skydd: 15 poängs hud.

Naturliga vapen	GC	Skada
2 stenhårda händer	12	1T6

Färdigheter: Tala allmänspråk 3, Ilmarsch 19, Finna Dolda Ting 13, Upptäcka fara 17, Lyssna 20.

Besvärjelser: Antimagi 10, Skingra 6, Minska 8, Stenvägg 18, Knäcka 15, Jordväg 19, Frammana/Skick bort gnom 17, Teleportera 20.

Specialförmågor: Regenerera 5 KP/SR, Teleportering 15 rutor/SR, Osårbarhet (skadas inte av icke-magiska vapen).

Ellirind uppenbarar sig i en tio meter hög människoliknande gestalt med kort hals, breda axlar, långa armar och korta ben. Hela hans kropp är knölig och det ser ut som om han var gjord av gråsvart sten. Han har inget hår någonstans. Runt omkring sig sprider han en vidrig stank, och hans ögon, som saknar pupiller lyser svagt gulrött i mörkret.

ALKEMISTEN

Det har just kommit in en karavan till Kandra, och de dyrbara varorna har lossats i Köpmännens Hus. En av alkemisterna i Kandra, Timan (hus *347*), har fått reda på att i lasten fanns liten flaska silverextrakt (silvrets innersta essence) som han mycket gärna vill ha. Han fick också veta att den köpman som fraktat flaskan inte äger utan fraktar den på beställning, och alltså inte kan sälja den. Timan planerar nu att stjäla flaskan. Men det måste ske inom en vecka, för då kommer flaskan att fraktas ut ur Kandra igen.

Timan kontaktar rollpersonerna för att stjäla flaskan åt honom. De får 100 guldmynt bara för att åta sig uppdraget, och om de lyckas betalar han 200 guldmynt och lovar dessutom att förse dem med en omgång av alla droger de vill ha. Timan är duktig på att gör droger och han är dessutom rik (han får ett ganska stort underhåll av sin far) och kan faktiskt tänka sig att betala upp till 800 gm för att få flaskan.

Ett litet krux är dock den förbannelse som vilar över Timan. Allt i hans närhet drabbas av otur. Folk snubblar, tappar saker och säger fel när han är i närheten. De behöver inte ens vara inblandade i Timans göromål, det räcker med att han står bakom deras rygg. Men det underligaste med förbannelsen är att den inte tycks drabba Timan själv i nämnvärd grad. Han är lyckligt ovetande om att han bär den. Hans experiment har dock en märkligt förmåga att gå fel så fort han vänder ryggen till. Ofta har hans hus blåsts ut av explosioner och bränder, men Timan har alltid krupit ut ur ruinerna helt oskadd med undantag av ett par blåmärken och röklukt i kläderna.

Timan kommer att insistera på att få följa med på stöldraiden ("Hur ska ni annars veta att ni får tag i rätt flaska?"), något som kommer att få

oanade konsekvenser för den fortsatta händelseutvecklingen.

RIDDARENS SPÖKE

Att det är fullt av hus innanför ringmuren Kandra, men inga alls utanför beror på att ett spöke vandrar runt staden under kalla, regniga och stormiga nätter. Det är en riddare som går igen.

Han var en gång kommendant för Kandra, och skötte sin post väl. Det var oroliga tider och Kandra stod under hot att bli belägrat. Folket från stadens omgivande landområden samlades innanför stadsmuren, och alla tillgängliga lagerplatser fylldes med förråd av förnödenheter. En ensam kvinna med två små barn hade kommit på flykt norrifrån. Hon fick komma in i staden och byggde då upp en koja strax utanför stadsmuren. Riddaren, som var kommendant, beordrade då att kojan skulle rivas därför att den hindrade stadens försvar. Stadsvakten lydde och kojan revs.

Men under natten som följde bröt en häftig storm ut med hagel och regn blandat. De båda barnen, som nu inte hade något skydd, frös ihjäl den natten och kvinnan fick lunginflammation då hon tagit av sig det lilla hon hade för att svepa om sina barn.

Nästa dag, när stormen bedarrat, kom en härold i sporrsträck från kungen meddelandet om att fred rådde. Man hade ingått ett fredsavtal vid middagstid dagen innan. Riddaren kom aldrig över att han förorsakat tre oskyldiga människors död, och han tynade bort och dog knappt ett år senare.

Hans spöke går nu omkring utanför stadsmuren och fördriver alla som försöker bygga där. Det som behövs för att befria hans själ är att någon frivilligt bor i en koja strax utanför muren en natt, och på morgonen, strax innan solen går upp, tackar honom för hans gästfrihet.

GLOBEN I HUSET

I grunden i huset som spelarna har hyrt finns en tingest inmurad. Det är en liten glob av silver, med fina inläggningar av mithril i märkliga mönster. Den gömdes där av en trollkarl när en vän till honom, en krigare, som lät bygga huset. Olyckligtvis tog han med sig hemligheten i graven.

Globen har legat slumrande i långa tider, men har börjar nu verka. En av de som bor i huset blir påverkad (SL får välja) och börjar irra omkring i staden på kvällar och nätter. Efteråt kommer han inte ihåg något utom att det var något han var på jakt efter, något som han saknade. Rollpersonerna måste nu försöka ta reda på varför deras kamrat beter sig så konstigt, och när de lyckats med det, bestämma sig för om de ska försöka förstöra globen eller använda den.

SOLFÖRMÖRKELSEN

En dag blir det utan förvarning solförmörkelse. Inte ens astrologerna har kunnat förutsäga den. Sholak-prästerna anklagar spelpersonerna för att bedriva ond verksamhet och vill avrätta dem. Den verkliga anledningen är att Sholak är missnöjd med sina präster, och vill föra tillbaka dem på rätt väg genom att ge en varning. Man kan räkna med att rollpersonerna får en viss gudomlig hjälp av Sholak när de försöker bevisa sin oskuld.

(Alternativt kan, om rollpersonerna verkligen sysslar med ond verksamhet, prästernas beskyllningar vara riktiga, och det gäller då för rollpersonerna att försöka bortförklara solförmörkelsen.)

Avslutande kommentar

När du nu har köpt Kandra så är det också DIN stad. Du får göra precis vad du vill med den: byta namn, flytta om invånarna, byta ut styrelseskicket osv. Det som står i det här häftet ska vara en hjälp för dig, inte något du måste följa slaviskt.

Använd så mycket du vill och fyll ut resten med din egen fantasi, för det är så en riktigt bra omgång Drakar och Demoner kommer till.



EREB ALTOR VOL. I





Besök KANDRA – en myllrande handelsstad som en gång i historien endast var en simpel marknadsplats. Nu utgör KANDRA en viktig plats för utbytet av olika varor, inte minst av allt de eftertraktade gods som tillhandahålls av de hårdförda små dvärgarna och de hemlighetsfulla skogsalverna.

KANDRA är också platsen för många spännande äventyr som tar dig från magins dunklaste vrår till svärdsstålets enkla men hårda språk.

Ett nytt spelhjälpmedel till Expert. Noggrann beskrivning av staden med fullfärgskarta, viktiga invånare, rättsskipning, styrelseskick och mycket annat.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till Drakar & Demoner EXPERT för att kunna ha glädje av denna produkt.





01-307